

EDICION ESPECIAL



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS®

Año 1 No. 1
PRECIO PACTO
$9.000.00 M.N.



CIENTOS DE TIPS, PASSWORDS, SECRETOS Y ESTRATEGIAS DE TUS JUEGOS FAVORITOS.





EDITORIAL

Ha sido tan increíble la respuesta de nuestros lectores en todos los sentidos que hace tiempo decidimos lanzar nuestro primer número especial que hoy tienes en tus manos.

A través de miles de cartas, sabemos que una de las secciones más buscadas en la revista y la sección que más cartas recibe es sin duda S.O.S., Servicio Organizado de Secretos. Gracias a todos los passwords, tips y estrategias y que recibimos en Club Nintendo logramos armar el primer tomo de este tipo en México; por ello aquí encontrarás lo mismo juegos clásicos que los más nuevos, información muy conocida y nunca antes publicada, secretos valiosísimos para acabar un juego o cosas muy curiosas aunque sin gran trascendencia.

Este número de S.O.S. será el más importante asistente del videojugador. Cuídalo. Será difícil sobrevivir sin él.





CLUB NINTENDO
EDICION ESPECIAL
S.O.S.

Año 1 Julio 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: SPOT/ AXY

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio García Solís de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Registros en trámite. Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

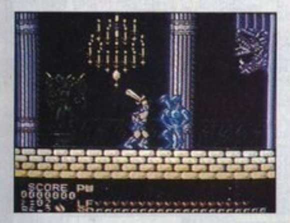
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

ASTYANAX

Al aparecer el nombre del juego presiona: ↑ , ↑ , ↑ , ↑ , ↓ , ← , → , ↑ y Start. Ahora nadie, pero nadie te podrá tocar.



ASTYANAX

Para que puedas seleccionar la escena que desees, al aparecer el nombre del juego presiona:
↑, ↓ , ← , → , B, B , B, B, y Start en el control 1.

STAGE SELECT

STAGE 2-1	STAGE 4-2
STAGE 2-2	STAGE 5-1
STAGE 3-1	STAGE 5-2
STAGE 3-2	STAGE 6-1
STAGE 4-1	♥ STAGE 6-2

ADVENTURE ISLAND II

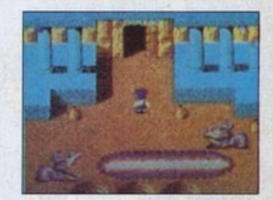
Al aparecer el nombre del juego presiona: → , ← , → , ← , A, B, A, B y cambiará la pantalla a un menú en donde puedes seleccionar la isla en que quieres comenzar.

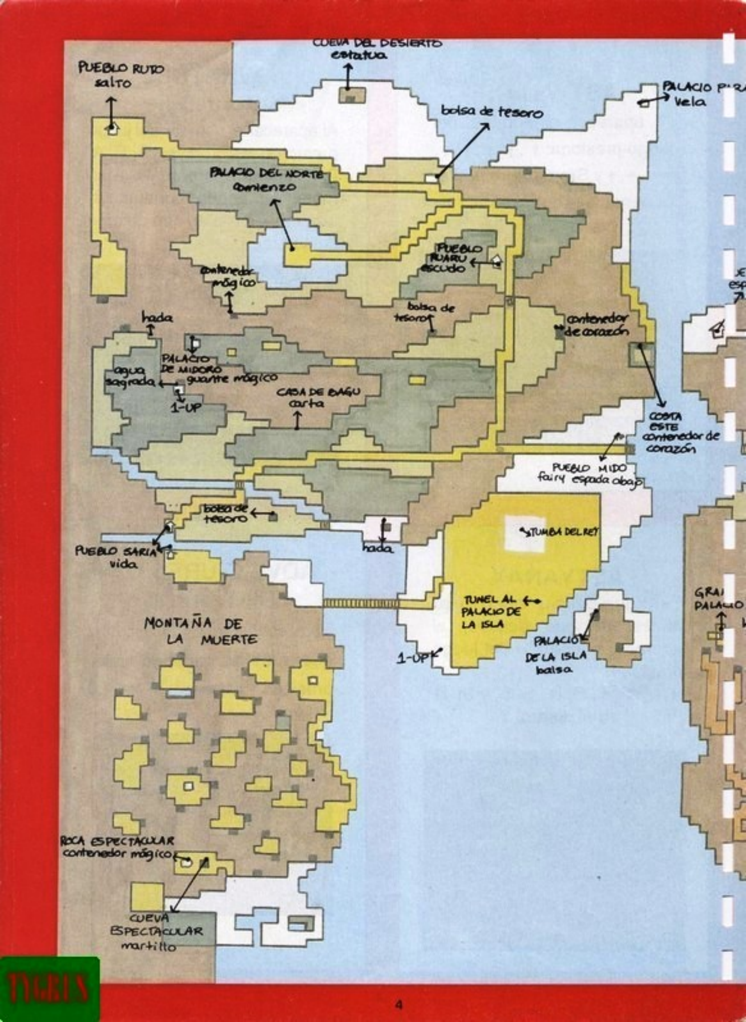
WORLD SELECT MODE

1 FERN ISLAND
2 LAKE ISLAND
3 DESERT ISLAND
4 ICE ISLAND
5 CAVE ISLAND
6 CLOUD ISLAND
7 VOLCANO ISLAND
● 8 DINOSAUR ISLAND

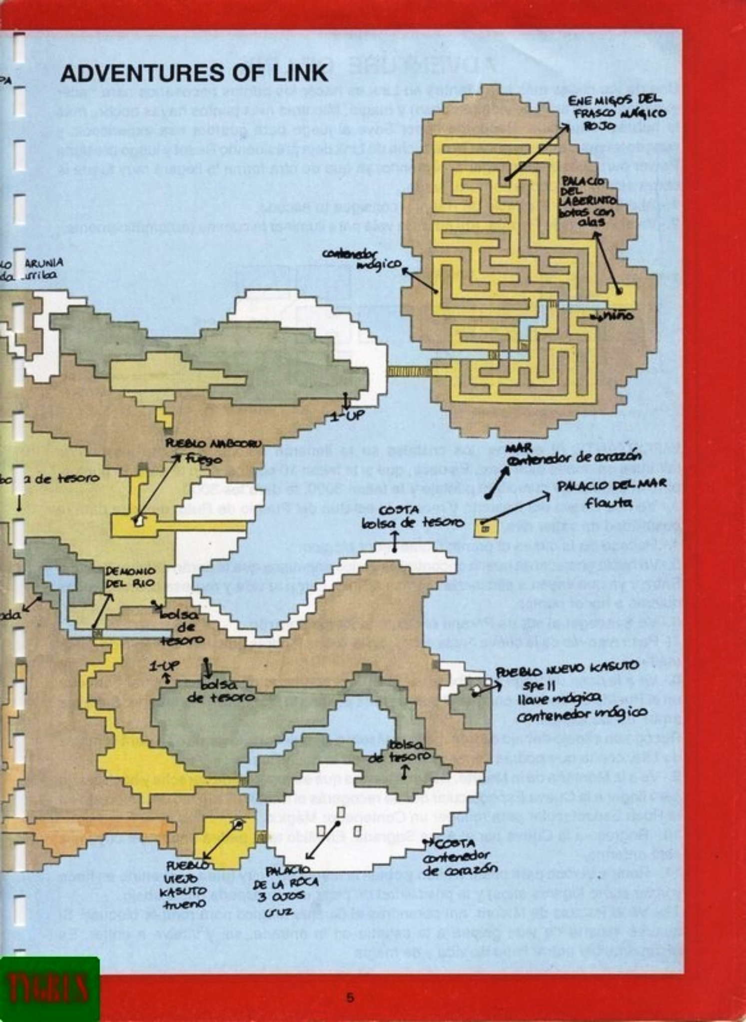
ADVENTURES OF DINO RIKY

Para continuar en la esçena que te hayas quedado, sólo presiona ↑ y Start.




CUEVA DEL DESIERTO
estatua
PUEBLO RUTO
salto
vela
bolsa de tesoro
PALACIO DEL NORTE
comienzo
PUEBLO RUARU
escudo
contenedor mágico
hada
bolsa de tesoro
contenedor de corazón
PALACIO DE MIDORO
guante mágico
agua sagrada
1-UP
CASA DE BAGU
carta
COSTA ESTE
contenedor de corazón
PUEBLO MIDO
fairy espada abajo
bolsa de tesoro
TUMBA DEL REY
hada
PUEBLO SARIA
vida
MONTAÑA DE LA MUERTE
TUNEL AL PALACIO DE LA ISLA
PALACIO DE LA ISLA
balsa
1-UP
ROCA ESPECTACULAR
contenedor mágico
CUEVA ESPECTACULAR
martillo
TYGRIS

ADVENTURES OF LINK

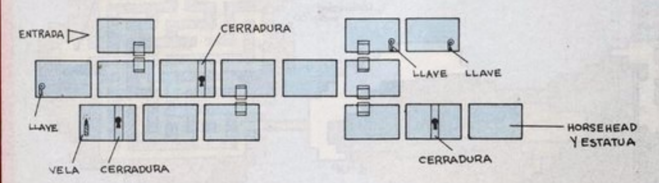


ADVENTURE OF LINK

Una de las cosas más importantes en Link es hacer los puntos necesarios para hacer experiencia en ataque, vida (defensa) y magia. Mientras más puntos hayas hecho, más te habrás fortalecido. Recuerda poner Save al juego para guardar esa experiencia y cuando vayas a quitar o poner tu cartucho de Link deja presionado Reset y luego presiona Power para prender o apagar tu Nintendo, ya que de otra forma le llegará muy fuerte la carga eléctrica y podrá borrar tu juego.

1.- Al principio ve al pueblo de Rauru y consigue tu escudo.

2.- Ve al Palacio de Parapa. Ahí obtén la vela para iluminar la cuevas (automáticamente).



IMPORTANTE: Al entregar los cristales se te llenarán automáticamente los puntos faltantes en donde dice Next. Es decir, que si te faltan 10 puntos, sólo te dará 10 puntos, pero si acabas de cumplir el puntaje y te faltan 3000, te dará los 3000.

3.- Ve a la Cueva del Desierto y recoge la estatua del Pueblo de Ruto, quien te dará la posibilidad de saltar alto.

4.- Recoge en la cueva el primer Contenedor Mágico.

5.- Ve hacia abajo; en la cueva encontrarás varios enemigos que te darán muchos puntos. Entra y ya que vayan a eliminarte regresa a Ruto, carga tu vida y regresa cuantas veces quieras a hacer puntos.

6.- Ve a recoger al sur de Parapa el Contenedor de Corazón.

7.- Pasa a través de la cueva hacia abajo. En la cueva tendrás que usar la magia de Jump (salto).

8.- Ve a la casa de Bagu en el bosque. El te dará una carta que debes mostrar para que en el Pueblo de Saria te pongan el puente para pasar a la Montaña de la Muerte. Salta por arriba de los techos.

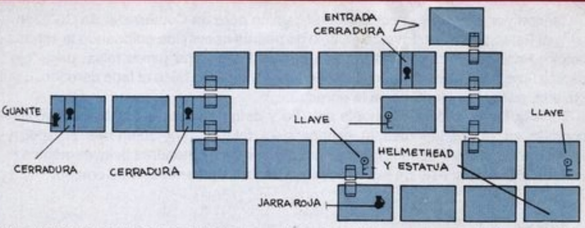
Recoge un espejo debajo de una mesa y dáselo a la mujer que lo perdió. Te dará la magia de Life, con la que podrás llenar tu vida cuando lo necesites.

9.- Ve a la Montaña de la Muerte. Cuando tengas que escoger, elige derecha y hacia abajo para llegar a la Cueva Espectacular donde recogerás el martillo. Utilízalo de inmediato en la Roca Espectacular para recoger un Contenedor Mágico.

10.- Regresa a la Cueva por el Agua Sagrada. En Mido te la pedirá una mujer cuya hija está enferma.

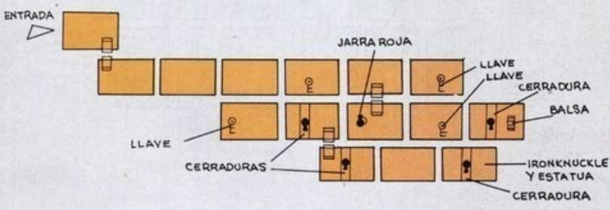
11.- Rompe la roca para pasar a Mido y obtén la magia de Fairy (para convertirte en hada y volar sobre lugares altos) y la posibilidad de picar con tu espada hacia abajo.

12.- Ve al Palacio de Midoro, ahí obtendrás el Guante Mágico para romper bloques. Si quieres llenarte de vida golpea a la estatua en la entrada, sal y vuelve a entrar. Es recomendable entrar lleno de vida y de magia.



13.- Ve a la tumba del rey y de ahí drectamente hacia abajo encontrarás el túnel que te lleva al Palacio de la Isla. Necesitas Fairy para poder pasar.

14.- En el Palacio de la Isla encontrarás la balsa. Gracias al Guante y picando abajo podrás tomar llaves, hacerte escalones y romper barreras.

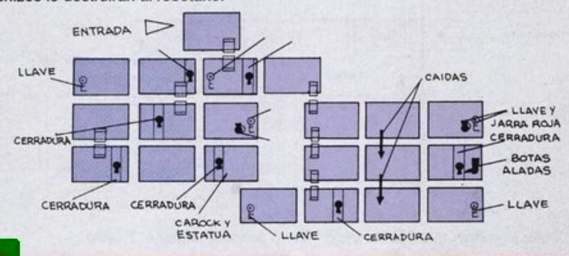


15.- Embárcate y ve al Pueblo de Nabouru donde encontrarás la Magia del Fuego.

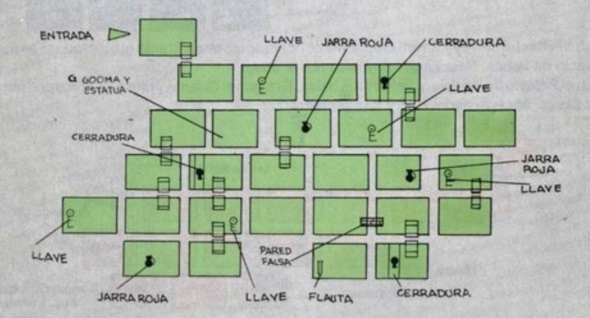
16.- Dirígete al laberinto, cerca del Palacio, y recoge al niño secuestrado y el Contenedor Mágico.

17.- Ve a Darunia y entrega al niño a su mamá. En este pueblo obtendrás el Reflect para repeler ataques y la posibilidad de picar arriba con tu espada.

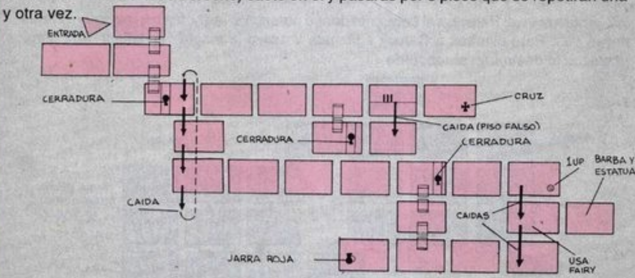
18.- Ahora sí ve al Palacio del Laberinto donde obtendrás las botas con alas para caminar por el mar. Para eliminar a Carock agáchate y activa la magia de Reflect. Sus propios hechizos lo destruirán al rebotarle.



19.- Camina por el agua y encontrarás un camino para un Contenedor de Corazón.
20.- Ve al Palacio del Mar. En este palacio no podrás hacer vida golpeando la estatua del principio. Para obtener la flauta tendrás que atravesar una pared falsa, pero "ojo": el pasadizo no está al nivel del piso. Cuando tengas la pared falsa al lado derecho, camina hasta ella, salta y presiona hacia la derecha.
21.- Toca la flauta junto al Demonio del Río y dirígete hasta el Pueblo Nuevo Kasuto escondido en el bosque (usa tu espada para talarlo). Ahí obtendrás el Spell y un Contenedor de Magia. Usa el Spell al final del pueblo y obtendrás la llave mágica.
22.- Ve a la Costa, al este de las 3 rocas y obtén un Contenedor de Corazón.

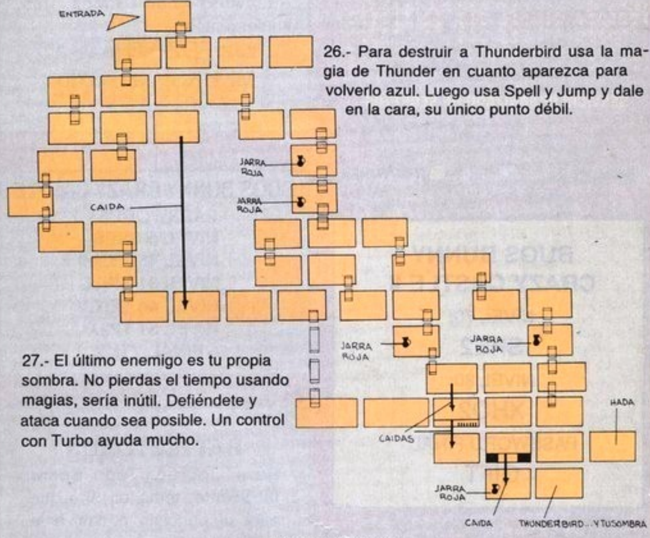


23.- Toca la flauta enmedio de las 3 rocas y aparecerá el Palacio donde obtendrás la Cruz con la que harás visibles a muchos latosos enemigos. Fíjate bien donde pisas pues en este castillo hay piso falso y te caerás. No cometas 2 veces el mismo error.
En el primer precipicio que encuentres (haciendo bajar el primer elevador hasta el tope y caminando hacia el lado derecho) cáete en él y pasarás por 3 pisos que se repetirán una y otra vez.



24.- Ahora sí podrás ir al Pueblo Viejo Kasuto donde te darán el Trueno.

25.- Ve hacia el Gran Palacio. Sólo depositando los 6 cristales en los 6 palacios se deshace la barrera de energía del Gran Palacio. Deberás entrar con ataque, magia y vida al máximo.



26.- Para destruir a Thunderbird usa la magia de Thunder en cuanto aparezca para volverlo azul. Luego usa Spell y Jump y dale en la cara, su único punto débil.

27.- El último enemigo es tu propia sombra. No pierdas el tiempo usando magias, sería inútil. Defiéndete y ataca cuando sea posible. Un control con Turbo ayuda mucho.

TIPS GENERALES

Cuando veas estatuas de las que a veces salen magias y a veces salen soldados, no elimines a los soldados, salte de la escena y vuelve a intentar. Si no eliminaste al soldado aparecerá una jarra de magia.

Los caballos voladores del último castillo te darán premios por cada 6 que elimines. Salen con una secuencia. Practícala y cada vez que necesites recarga tu vida; aunque es un poco tardado es excelente para avanzar.

No recojas los 1ups en tus juegos. Guárdalos para tu última travesía cuando vayas al Gran Palacio. De esa forma irás con más posibilidades para el final. Si no recogiste todo lo importante del Palacio, este quedará abierto y no se convierte en roca.

Si no depositas el cristal, el palacio quedará abierto. Es bueno, aunque tardado, dejarlos abiertos para llegar a un "Next" muy alto (llenar muchos puntos) o ya al final, cuando estás lleno al máximo y te piden 9000, por cada cristal que entregues te darán un 1Up.

Guarda sólo los buenos juegos con Save o cuando tu experiencia haya crecido mucho, porque si logras muy poco o recoges 1Ups y guardas el juego, nunca más volverán a aparecer los 1Ups.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES   NES   GAME BOY

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE II

NIVEL 70:

SHE2

NIVEL 80:

XHO2

PASSWORD FINAL:

GIFT

BATMAN

Para obtener el Sound Test durante la presentación deja presionado ↑ y después presiona Start.

SOUND TEST
SOUND 00
START A OR B
EXIT SELECT
SUNSOFT 1990

BATTLE OF OLYMPUS

Password con todos los implementos:

zJz FDZ THa J+dO
MKHKSj a1kSx!o

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE

PASSWORDS:

NIVEL 5 SXES
NIVEL 15 XWAS
NIVEL 31 XPAZ
NIVEL 44 YZKW
NIVEL 51 T22X
FINAL YTKX

BATTLETOADS

Para lograr Top Score fácilmente, toma el tubo que está al principio o casi a la mitad de la escena 8, entonces, al llegar a la parte en que salen bolas de la pared, posiciona tu sapo donde indica la foto y desde ahí golpea las bolas cuando caigan.



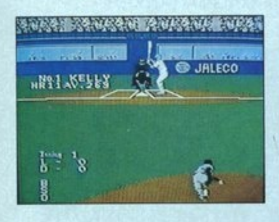
TIGRIS

BASES LOADED II

Passwords del final

FKHDGCI

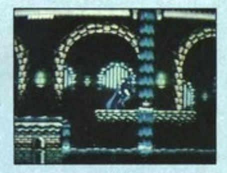
JTTPTWD



BATMAN II

Passwords para todos los niveles de este juego:

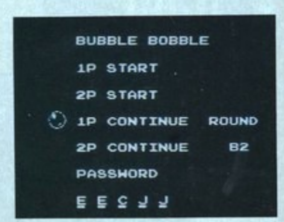
1-1 LPRZ	**3-1 LGZQ**	**5-1 QGVN**
1-2 MDRR	**3-2 GPTW**	**5-2 WBZT**
2-1 NMLL	**4-1 GNXF**	**6-1 FFHG**
2-2 NWKL	**4-2 KHCN**	**6-2 CKQG**
		7-1 GPZT

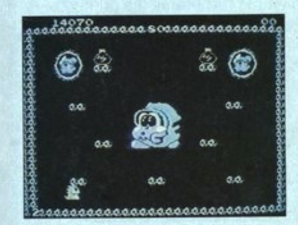


Si utilizas el último password de Gremlins 2 (NXRD), también te funciona para la última escena.

BUBBLE BOBBLE

Para llegar a la escena 112 (ó 32) anota el siguiente password: E,E,C,J,J; ahora escoge "continue" para 1 ó 2 jugadores. Con los botones A y B puedes escoger cualquier escena. Después de la escena 112 está el jefe final, pero al terminarlo tendrás un nuevo reto de súper Bubble Bobble. Te damos el password: E,E,C,F,G, de la escena 112.



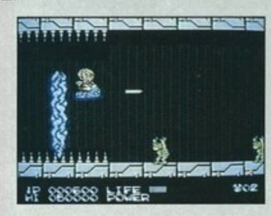


BUCKY O'HARE

Passwords

MNT8J	GREEN PLANET(Terminado)
MPT23	BLUE PLANET(Terminado)
M!K2J	RED PLANET(Terminado)
6!M2K	CELL
M!M65	SALVAGE CHUTE
6RM2X	CENTER OF MAGMA TANKER
6RM6X	ESCAPE!





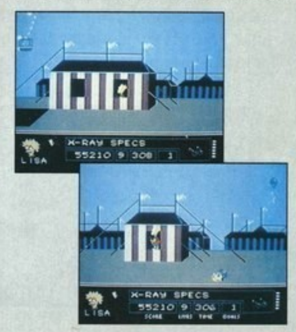
BATTLETOADS

En la carrera de velocidad no tomes la moto y avanza un poco la pantalla para tomar un carro y al mismo tiempo presiona el botón "A", con esto la moto se elevará muchísimo y así pasarás fácilmente los primeros obstáculos.



BART VS. THE SPACE MUTANTS

Brinca sobre la ventana de la derecha de la tienda que está después de la rueda de la fortuna; ya ahí presiona↓y regresarás al principio en la primer tienda de la escena.



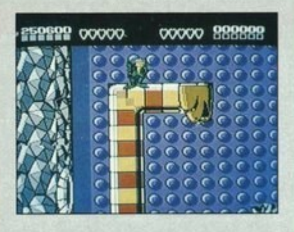
S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

BATTLETOADS

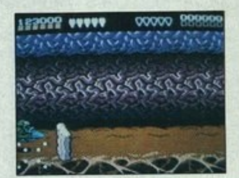
En la escena de las serpientes, al pasar a la segunda área, sube inmediatamente por la serpiente y al llegar hasta arriba corre hacia la derecha y déjate caer. Ahí encontrarás el Mega Warp que te adelanta dos escenas.





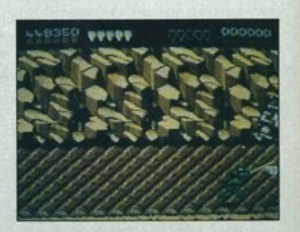
BATTLETOADS

En la escena 3, después de pasar un área donde saltas y aparecen unos signos de admiración, cruzarás una meta, la pantalla se acelerará y tendrás que esquivar unos muros. Estréllate con el décimo muro, ahí está el segundo Mega Warp que te llevará al nivel 5 (Surf City).



BATTLETOADS

Cuando vayas a iniciar tu juego presiona al mismo tiempo: "↓, A, B y Start". Cada vez que continúes repítelo y te darán 5 vidas.



BACK TO THE FUTURE II Y III

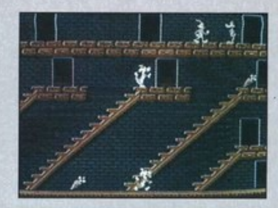
Para llegar al oeste oprime B y Select al mismo tiempo; cuando aparezca el título del juego en la pantalla verás aparecer varias letras que debes acomodar para que digan lo siguiente:
FLUXCAPACITORISTHEPOWER



BUGS BUNNY

Si te cuesta trabajo pasar alguna de las escenas utiliza estos password:

Escena 20	ZTPZ
Escena 40	TX9W
Escena 60	YTKX



BATMAN

En cualquier lugar donde esté el enemigo que deja caer bombas, colócate como indica la foto y golpea a las bombas cuando bajen; así recargarás energía y armas sin necesidad de moverte.



BOMBER MAN

Para llegar directamente a la escena 50 selecciona:
FECPIANNMJGGKGIDJABA

BIONIC COMANDO

Si tienes problemas en una escena o no llevas los implementos correctos, una forma de salir de la escena sin perder ningún objeto es apretar: A, B, Select y Start al mismo tiempo.

TIGRES

BLASTER MASTER

Al llegar al jefe lánzale una bomba y cuando le des presiona Start, pero si no se queda brillando quita la pausa e inténtalo de nuevo. Cuando se quede brillando espera un minuto y después presiona Start para quitar la pausa y el jefe estará destruido. Este truco sólo sirve para los jefes de las escenas 2,4,6 y 7.



BAD DUDES

Mientras esté el nombre del juego en la pantalla, en el control 2 presiona: B, A, ↓, ↑, ↓, ↑ y después presiona Start en el control 1. Así empezarás con 64 vidas.



BATTLETOADS

Al llegar al nivel del hielo avanza hasta llegar a una plataforma que está junto a una pared; súbete en ella y deja que baje un poco, después salta varias veces para que la plataforma suba y alcances la estrella que aparece arriba. Este es un Mega Warp que te adelantará a la escena de las serpientes.



BART VS SPACE MUTANTS

Para avanzar fácilmente en el cemento fresco, párate en la base más alta y salta tres veces, así ésta te llevará hasta la orilla sin problemas.





SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES   NES   GAME BOY

CASTLEVANIA III

En el inicio, en lugar de poner tu nombre, registra HELP ME. De esta forma empezarás con 10 vidas... y así sucederá cada vez que continúes.





CONQUEST OF THE CRYSTAL PALACE

En la presentación presiona B y Select, A y Select. Si escuchas un sonido es que entró el código, entonces empieza el juego y en cualquier momento presiona Select y las flechas en la dirección que quieras:

↑: Súper salto
↓: Energía
←: Monedas
→: Invencibilidad
↗: Vidas
↖: Zap
↙: Espejo lunar
↘: Energía para las armas



CAPTAIN SKYHAWK

Truco para Invisibilidad:

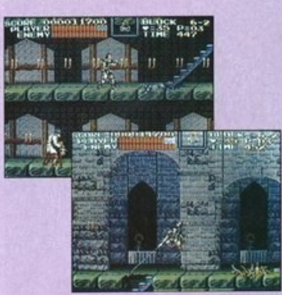
↑, →, ↓, ← , 4 veces; hazlo mientras las letras en la presentación estén cayendo.

CASTLEVANIA IV

En el nivel 9-2 súbete como indica la foto y cuando el fondo te jale presiona hacia arriba y entrarás a un cuarto secreto.



En el nivel 6-2 golpea el suelo donde indica la foto y aparecerá una escalera; abajo encontrarás un cuarto.



COSMO TANK

Después de comenzar tu misión en "Quest Mode" presiona Start para que aparezca la subpantalla, entonces mantén presionado abajo, A y B; luego oprime Start otra vez y aparecerá el mensaje "Sound Test 01". Ahora cambia el número presionando arriba, abajo y aprieta A para activar los sonidos. Si quieres regresar a tu juego normal sólo presiona Start.







STREET FIGHTER II

2 jugadores podrán escoger el mismo personaje (pero no a los últimos). Para lograrlo haz lo siguiente: Cuando aparezca la pantalla donde se ve "Capcom" (al prenderlo o resetearlo) realiza rápidamente en el control 1: ! ,R, ¡, L, Y, B, X y A (para guiarte hazlo mientras se oye la tonadita), si lo hiciste correctamente oirás un sonido que te lo indicará; De esta forma tu Street Fighter II se parecerá al Street Fighter Champion Edition.

CASTLEVANIA III DRACULA'S CURSE

Passwords del final con 10 vidas: HELP ME



Trevor/Grant



Trevor/Sipha



Trevor/Alucard



Trevor

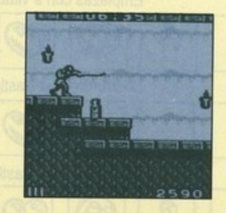
S·O·S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES · NES · GAME BOY

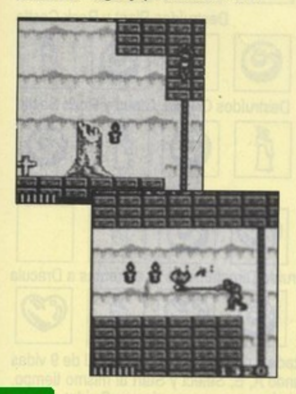
CASTLEVANIA ADVENTURE

Si no tocas la primer vela al comenzar el juego, sacarás una vida más adelante.



CASTLEVANIA ADVENTURE

Para llegar al cuarto secreto sigue subiendo por la cuerda como indica la foto; arriba encontrarás una vida extra, energía, poder para tu látigo y puntos extras.



COMANDO

Al hacer la siguiente secuencia en el título del juego, aparecerán todas las escaleras que están escondidas normalmente:
→, →, →, B, B, A, A, A, A, ← y Start.

CONTRA

Para comenzar con 30 vidas en lugar de 3, presiona la siguiente secuencia cuando aparezca el título del juego:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A y Start.
Si son dos jugadores en lugar de Start oprime Select y Start.



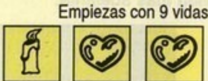
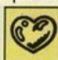
CASTLEVANIA II BELMONT'S REVENGE

Aquí te damos varios password: desde un Sound Test hasta el que te lleva directamente con Drácula.

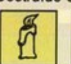
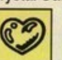
Obtiener el Sound Test

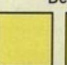
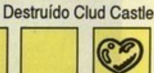
Empiezas con 9 vidas

Destruído Crystal Castle

Destruído Clud Castle

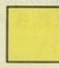
Destruído Plant Castle

Destruído Rock Castle

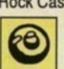
   

Destruídos Crystal y Cloud Castle

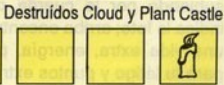
   

Destruídos Crystal y Plant Castle

Destruídos Crystal y Rock Castle

Destruídos Cloud y Plant Castle

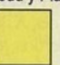
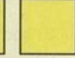
Destruídos Cloud y Rock Castle

Destruídos Plant y Rock Castle

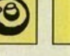
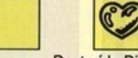
Destruídos Crystal, Cloud y Plant Castle

Destruídos Crystal, Cloud y Rock Castle

Destruídos Crystal,Plant y Rock Castle

Dracula´s Castle Nivel 1

Dracula's Castle Nivel 2

Destruído Directamente te enfrentas a Drácula

Si quieres iniciar con 9 vidas en escenas avanzadas, primero pon el password de 9 vidas al empezar a jugar y resetea el juego presionando A, B, Select y Start al mismo tiempo. ra introduce el password de la escena que quieras y comenzarás con 9 vidas.

CASTLEVANIA III DRACULA'S CURSE

Para oir todas las músicas, en el título del juego presiona al mismo tiempo: A, B y Start.



SUPER CASTLEVANIA IV

Password para el último nivel:

Oswaldo





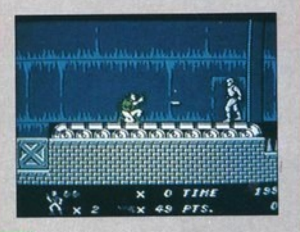
CODE NAME: VIPER

Con estos passwords podrás empezar en distintas escenas:

Escena 4: 040471

Escena 8: 081620

Final: 217298



CAPTAIN PLANET

Passwords para diferentes misiones de este ecológico juego:

3.- 955783

7.- 799274

5.- 148574

8.- 344551

6.- 786565

Final.- 829443



S·O·S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES · NES · GAME BOY

DR. MARIO

Si fallaste y sabes que ya no puedes salvar tu juego, podrás resetearlo presionando rápidamente A, B, Select y Start al mismo tiempo.



DARIUS TWIN

Primero presiona Start y mueve el cursor en uno o dos jugadores; después, en el control 2, deja presionados los botones L y R. También deja presionado Select en el control 1 y oprime Start, así comenzarás con 49 vidas de reserva.

SELECT MODE
1 PLAYER
2 PLAYER
OPTION

©TAITO 1991
LICENSED BY
NINTENDO OF AMERICA INC.



DUCK TALES

En la escena de las minas de Africa llega a la plataforma como indica la foto, ahí salta con ayuda del pogo y al estar al nivel del marcador haz tu control hacia la derecha para quedarte en el techo, así avanzarás sin problemas.



DEMON SWORD

Con este password podrás llegar al último nivel:

WGI QSH QBQ
?TZ LAG YD

DEADLY TOWERS

Para empezar este juego **bien armado**, deja que te eliminen y al password que te den cámbiale las 2 primeras letras por: **Ef ó fE.** Con este password podrás llegar a **niveles avanzados** de este juego: **54DKDKYISB**

DICK TRACY

Aquí tienes los passwords para comenzar en diferentes casos:

Para el caso No. 2
es **207-119-060**
Para el caso No. 3
es **164-003-201**
Para el caso No. 4
es **036-224-136**
Para el caso No. 5
es **007-215-047**



DREAM MASTER

Este no es un juego sencillo, por eso este secreto te va a ser muy útil.

Para seleccionar cualquiera de los niveles aprieta en la presentación en tu control: Arriba, Select, ←, →, A, A y B. Luego aprieta A por cada nivel que te quieras saltar.



DOUBLE DRAGON II

Para hacer 8 vidas tienes que comenzar de dos jugadores en el modo B, así podrás eliminar a tu compañero y cada vida que le quites te la darán a ti.



DIRTY HARRY

Para poder obtener un número ilimitado de vidas, entra a la pantalla de clave e introduce:

"CLYDE"

DASH GALAXY

Para poder escoger nivel presiona al mismo tiempo en el título del juego:

A, B,Select y /.

DINO WARS

Passwords:

1.- 8547 2.- 5431

3.- 9892 4.- 6315

5.- 7452 6.- 1697

7.- 6425



DUCK TALES

Para sacar esta misteriosa escena, las decenas de miles deben tener 7, o sea deben terminar en algún número entre 70 000 y 79 999.





En el Amazonas te encuentras con un Totem que te cobra para poder subir. Puedes ahorrarte ese dinero si regresas un poco la escena hasta que aparezca un enemigo, espéralo y cuando se acerque salta sobre él y rebota para alcanzar la cuerda.



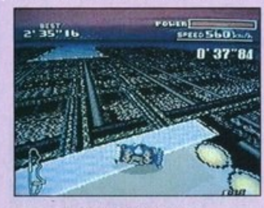
S·O·S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES GAME BOY

F-ZERO

En la pista de Port Town puedes acortar camino si usas turbo en cualquiera de las rampas presionando ↓ para llegar más lejos, pero girando un poco hacia tu derecha para caer en otra sección de la pista.





FAXANADU

Password final

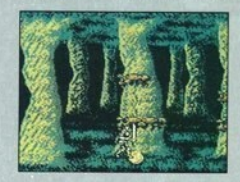
zcf?cu?8YQ5YRoV5EIQhCEIA



FRANKESTEIN

Ultimo password:

C T J D H B C K F Z H M



FINAL FIGHT

Si presionas L y Start al mismo tiempo en la presentación obtendrás un menú donde podrás seleccionar el número de vidas, modificar la cifra con la que obtienes vidas extras, oir música y agregar un botón más que al presionarlo funcione como si apretaras los otros 2 botones.

OPTION MODE
DIFFICULTY-a 04
DIFFICULTY-b 02
PLAYER 09
EXTEND 200000 EVERY
MUSIC 01
SOUND 18
STEREO ON
EXTRA JOY ON
EXIT

FINAL FANTASY

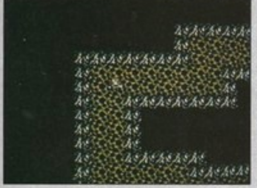
Uno de los grandes problemas en este juego es el de hacer experiencia y dinero; aquí te presentamos unos lugares donde te recomendamos hacer experiencia, dependiendo en el nivel que vayas.



Cerca de la villa de Elfland aparecen ogros y creeps que ayudarán a subir tu nivel y dinero para poder comprar tiendas y armas, además de ganar magia para ir en busca de la corona de Astos.

Una vez que hayas obtenido "Mistic Key", regresa al castillo de "Dark Elf" para abrir el cuarto de tesoros; cuando te acerques a los cofres de los lados aparecerán momias que dan buena experiencia. Los vencerás muy fácil con fires y harm.

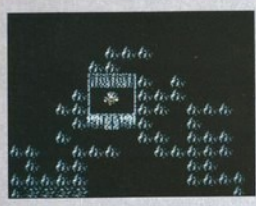




En "Earth Cave" hay una zona en la que los "giants" aparecen a cada paso que das; gana mucho oro con ellos (la zona se encuentra en un pasillo a la izquierda de la entrada).

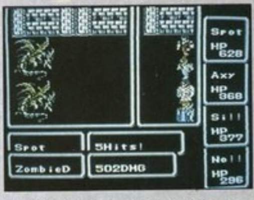
Casi todos los enemigos en "Guru Volcano", son dañados con ICE 2, así que aquí es un buen lugar para hacer experiencia. A los monstruos del río los puedes dañar mucho con LIT 2 ó LIT 3.

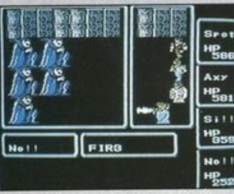




En "Ice Cave" también hay otro buen lugar para ganar experiencia y es en el cuarto que muestra la foto (después de que caes por los cráteres), ya que cada que te acerques a la puerta aparecerán una buena cantidad de zombies y fantasmas a los cuales podrás vencer con Fire 3, Fire 2, Harm 2 y Harm. También encontrarás otro tipo de enemigos que otorgan un buen nivel de experiencia como: FrGiant y Mage.

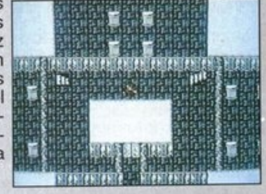
Una vez que hayas logrado el cambio de clases y obtengas magias más poderosas, podrás lograr experiencia fácil con estos Zombie Dragons que aparecen antes de abandonar el Castillo Ordeal; la clave es usar Fire 3, Harm 2 y el poder de las armas. No olvides llevar muchos "Houses" para recuperar MP y HP.





Otro buen lugar para lograr experiencia es el primer piso de "Mirage Tower", trata de localizar a los grupos de vampires y atácalos con Fire 3.

Una vez que hayas logrado descifrar todos los secretos y entres nuevamente al "Temple of Friends", haz experiencia con los enemigos que salen en esta zona, ya que para enfrentarte a Chaos y hacer un digno papel debes ir arriba del nivel 28. Una vez que hayas hecho el cambio de clases no olvides comparar la palabra "Exit" en "Cresent Lake", ya que es la única forma de salir de aquí.





Antes de entrar al cuarto de Chaos llena los HP de todos los guerreros; una vez adentro ya nada podrá detener la batalla; con el hechicero blanco usa INV 2, con el hechicero negro usa Nuke y Fast si Chaos usa Slow en un guerrero, y a los demás guerreros manténlos atacando.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES GAME BOY

GUN SMOKE

Para empezar con ametralladora y 300 balas, presiona en la presentación:
A, A, A, A, Select 4 veces, →, → y Start.

GRADIUS III

Para empezar este difícil juego con 30 vidas de reserva, haz lo siguiente: en la presentación mantén presionado el control hacia la izquierda, presiona 3 veces el botón A, luego Start para empezar tu juego y verás una larga hilera de naves que indican tus vidas.



GRADIUS III

Trampa

Para suicidarte pon pausa y presiona la siguiente secuencia: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B y A. Al quitar la pausa tu nave explotará.



GREMLINS II

De este juego te damos los passwords para todas las escenas:

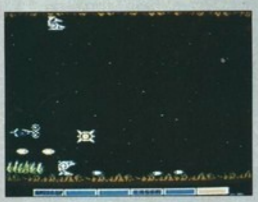
Para la escena 1-2 es
BVKF
Para la escena 2-1 es
DXNH
Para la escena 2-2 es
CGMW
Para la escena 3-1 es
NJTD
Para la escena 3-2 es
ZFPJ
Para la escena 4-1 es
SHMC
Para la escena 4-2 es
VLBB
Para la escena 5-1 es
NXRD

GRADIUS

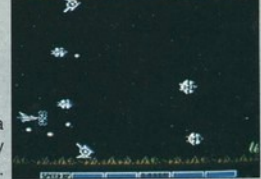
Para lograr un súper disparo primero destruye a los enemigos y toma 6 cápsulas de poder para que el indicador marque el signo de interrogación. Ahora toma la séptima cápsula y cuando el cuarto dígito de tu puntaje sea cero, deja presionado el botón A y dispararás rapidísimo.







Elimina a los enemigos y toma las cápsulas hasta que el indicador marque el signo de interrogación.



Después, cuando el dígito de los miles sea "5", toma una cápsula de poder y obtendrás un bonus de 10,000 puntos.

Al comenzar tu juego presiona Start para poner pausa y después haz la siguiente secuencia: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B y A. Ahora presiona Start y estarás lleno de poderes.





S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES · NES · GAME BOY

GARGOYLE'S QUEST

Esta es la clave de la última escena:

9CJA - 5LHB

GRADIUS III





Para obtener 30 vidas presiona y mantén izquierda cuando aparezca el nombre del juego, y presiona 3 veces A y luego Start.

Al aparecer el nombre del juego presiona X rápidamente; por cada 10 veces obtienes un crédito más que es un Continue. Si eres rápido podrás sacar hasta 9 créditos.



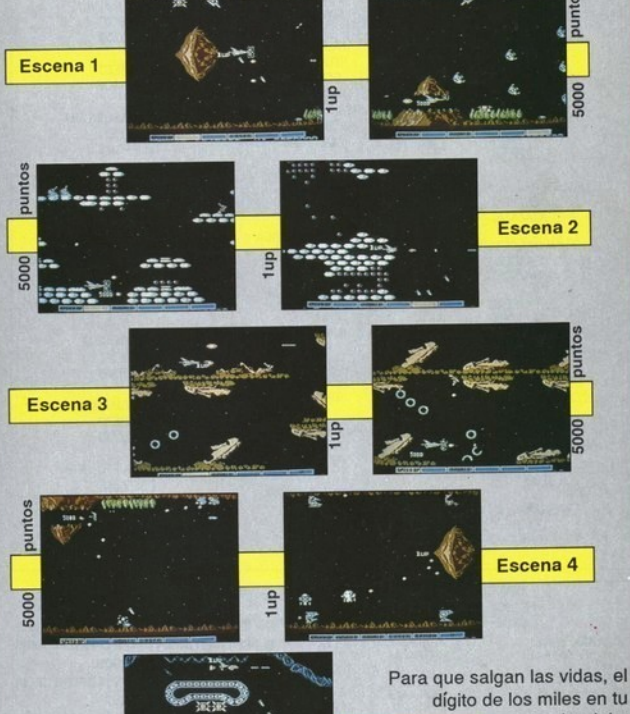




Aquí puedes seleccionar un grado más de dificultad para profesionales. En el menú de "Option", sin mover el cursor de "Game Level", presiona rápidamente el botón A y aparecerá la palabra "Arcade" en lugar de "Normal".

GRADIUS

Aquí te damos la ubicación de vidas y Bonus de 5,000 puntos.



Para que salgan las vidas, el dígito de los miles en tu marcador debe ser número par (2, 4, 6, 8 y 0)

GOAL!

FINALES

FRANCIA / ITALIA
ZYYYYYYY
AAKKKAKB

DHIDOAAA
AAKKKAKB

BBCDAAAA
AAKKKAKB

BBBBAAAA
AAAABBBB

YZZZZZZZ
AAKKKAKB

INGLATERRA / ALEMANIA
AZAZAZAZ
AZAZAZAZ

ALEMANIA / FRANCIA
HTXAREZC
GRJUKCMD

HTXAREZC
GTIUKDOD

CTXAREZC
GTISKCMD

ALGERIA / JAPON
ATXAREZC
GNLTKEOD

URSS / JAPON
KTXAREZC
GQORKEED

ALEMANIA / JAPON
LTXAREZC
GHIJOCOD

HOLANDA / BRASIL
CTXAREZC
GYLHPYEJ

ITALIA / URSS
BTXAREZC
GCLIOVGL

URSS / INGLATERRA
CTXAREZC
GQLTPEMB

URSS / FRANCIA
HTXAREZC
GCIGKAGL

BRASIL / ARGENTINA
JTXAREZC
GPIFKCOB

BRASIL / USA
ATXAREZC
GPMQKCOD

ALEMANIA / USA
BTXAREZC
GRIOPCOD

ALEMANIA / ITALIA
KTXAREZC
GRHULCMB

ARGENTINA / ESPAÑA
PTXAREZC
GXIIOVGJ

URUGUAY / ITALIA
DTXAREZC
GUIUOEMB

BRASIL / ITALIA
CTXAREZC
GPLSLCOB

DTXAREZC
GPMUPGOB

ALEMANIA / ARGENTINA
ZTXAREZC
GTJPPCMB

ATXAREZC
GTIPPCOB

ALEMANIA / DINAMARCA
XTXAREZC
GTHPPCOD

RTXAREZC
GTHNLCOD

URSS / HOLANDA
FTXAREZC
GOLGPIMB

BRASIL / JAPON
GTXAREZC
GNKLLCMD

INGLATERRA / POLONIA
ZZZZZZZZ
ZZZAAZZZ

JTXAREZC
GZJKKUIJ

SEMIFINALES

FRANCIA / BRASIL
CHIDO + START

AAAZZAAA
AAAAAAAA

AAZZAAAA
AAAAAAAA

AZAZAZAZ
AAAAAAAA

ZZZZZZZZ
AAAAAAAA

FRANCIA / ALGERIA
GTXAREZC
GCIGKAGK

ALEMANIA / HOLANDA
LTXAREZC
GRHULCMA

URSS / USA
CTXAREZC
GQMTLEMC

TIPS

-Para mandar lejos el balón y controlarlo en el aire chuta con A y aprieta rapidamente B, dejando ambos apretados.

-Metes más chanfle con B y la flecha hacia donde tú quieras chanflear.

-Coloca el balón en la banda para perder tiempo.

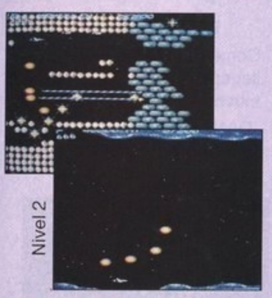
-Empezando el juego avanza derecho y cuando veas la media luna presiona A y B juntos y aotarás un gol.

TIGRES

GRADIUS III

Escenas de Bonus

Hay varias escenas escondidas. Para entrar a ellas colócate como indican las fotos y así, al pasarlas, ya no tendrás que enfrentar a los jefes y obtendrás poderes, puntos y vidas.

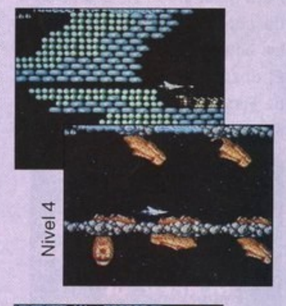


Nivel 2



Nivel 3

Elimina a los enemigos de abajo y después colócate como en la foto.

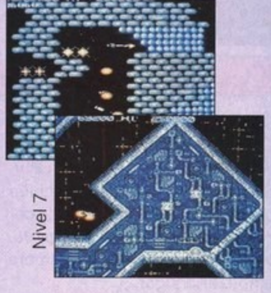


Nivel 4



Nivel 5

Colócate como en la foto pero no tienes que tener armas para la escena de bonus.



Nivel 7



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES GAME BOY

KICKLE CUBICLE

Para obtener toda la colección de sonidos deja presionados los botones A y B en el control 2; después presiona el botón de Reset en el control Deck y listo.

KICKLE CUBICLE
SOUND COLLECTION
NUMBER OC

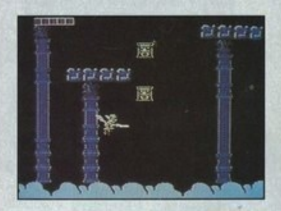
KARNOV

Cuando esté el título del juego deja presionado derecha, A,B y Select en el control 1, enseguida presiona A en el control 2 por cada escena que quieras saltarte y oprime Start en el control 1 para empezar a jugar.

KID ICARUS

Con el siguiente password llegarás al último nivel con mucha energía.

DANGER !!!!!!
TERROR HORROR



KICKLE CUBICLE

El password para llegar directamente a las escenas especiales es:

"FbgJ IYAX"



KINGS OF THE BEACH

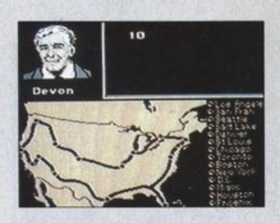
Con estos passwords podrás ir a varios torneos internacionales:

Para Hawaii:	GEKKO
Para Brasil:	TOPFLITE
Para Australia:	SUNDEVIL
Para Chicago:	SIDEOUT



KNIGHT RIDER

Stage Select: Mantén apretado A y B antes de prender tu NES.
Ve el final: Mantén apretado A, B y Select antes de prender tu NES.



KICKLE CUBICLE

Passwords para niveles especiales.

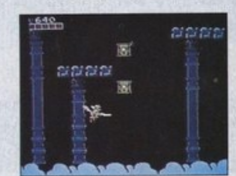
25.- RxSh KKÇB
30.- TJBY EGCe



KID ICARUS

Passwords
Invisibilidad
ICARUS FIGHTS
MEDUSA ANGELS

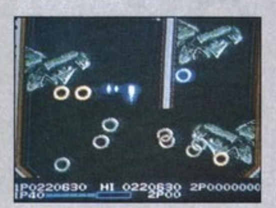
Para la última escena:
8uuuuu uuuuuu
uuuuuu uuuuuu



LIFE FORCE

Para empezar con 30 vidas introduce la siguiente secuencia cuando esté el nombre del juego:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A y Start.



LONE RANGER

Passwords para varias misiones:

2a misión.

HUYB YBNB WLYB GGJX

3a misión.

YJYJ NPHB QLYB HDJT

5a misión.

RYBK RNBY BHBY KGMG

6a misión.

BMBG PYLY LTBY LZMG

7a misión.

GVBQ PZGZ TYDP MGHJ

8a misión.

ZQYM GHZK GRZP YGTH

LAST NINJA

El password para llegar a la última escena con varias vidas es:

C H 5 8 G D D D H F F 4 5 1 D.



LAST NINJA

Con esta clave empezarás con 15 vidas:

Pon H en todos los lugares, excepto en el cuarto lugar antes del último, pues ahí va un cero, es decir:

H H H O H H H H H H H H H H H



LEMMINGS

NIVEL	FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
1	- - - - - - -	MGQZMGG	PQFPTBP	XNMTWVD
2	MJDVLXT	LXSFDXB	HPLHRXL	KDTJQQR
3	ZBHPRLQ	ZRVXBWQ	CPZRSRV	VNTGWRB
4	GWSXMHK	NKVKRTB	SMSWSPW	SQDLCRR
5	NCDKKWG	GJWDHMG	DXCQKRX	JHQTCPD
6	CKWDRKV	DJCQQZT	MDGMJLV	RQXNVNP
7	HCBSMGV	JHSVCQL	WZWSDMK	CBWMMLG
8	JBKZQGS	RCHFGNN	HZBCFQM	LCVDQWL
9	MMDMKKX	BJWVRCQ	SPRPVHR	KDHWTJL
10	SKFKNNB	RFPZFBJ	BWCBKXJ	GVNKKJL
11	LXNLJCP	JKJBRMQ	WRFVJDL	DXCDGNH
12	MTPCTNP	MZDCDTC	GGBCXXS	GWJTPLW
13	PCLSRCP	ZVMQKXB	TTXQXQL	LNZNHWM
14	KPMDGXZ	ZZRHJPL	DCBBWNH	MZXZKZC
15	TLVKLSW	JFLKJPX	WCBLDQX	RWLTTCQ
16	HMHRSDR	JQXRNGJ	PFVFXCR	LGJCRKM
17	MFLFHSH	WFVBVJP	NKVCKDN	SQXKBZN
18	QXPKCHB	KWVBVJP	QPDDJFB	WXTBWCB
19	MWRTLNR	TTKLKZT	QBGBPSW	NPKNRKV
20	GMXCWPS	NNFFQPV	JLXJWNW	PZQWRGP
21	KBXNLPB	ZNXBKMP	JLHFSRF	DZTHVNL
22	DVJJBGM	QSLQWTJ	WCLJNNK	RMDTBFQ
23	LGSSCZL	BGFVMFR	LVFHHMM	FCSLSPK
24	MVGDKVX	PQZWDKM	MHNNCPC	RNHQXVM
25	LSQHCQS	SBCMSJS	RNMKXLP	LTGNDXH
26	SXRQMVR	BDGQRNX	XZZSDDN	LHLTDDV
27	PMQJPMX	XPPBQWL	BBTSGZC	HCBBKHV
28	DHBPTWQ	JHQSPRH	LXFLJPX	MWLGVQJ
29	BCXLWVV	GCLKJMQ	QKZVKFT	GSPQCRQ
30	FXWBBSL	SRWGXZM	WFCSHNT	ZTTGRFH



NIVEL SUNSOFT	
1	TPCWFMP
2	WSJCLDX
3	PVNRCMV
4	HZSQQNV
5	KCGHCNC



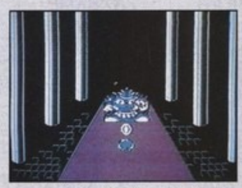
ADVENTURES OF LOLO

ESCENA	PASSWORD
1-2	B C B T
1-3	B D B R
1-4	B G B Q
1-5	B H B P
2-1	B J B M
2-2	B K B L
2-3	B L B K
2-4	B M B J
2-5	B P B H
3-1	B Q B G
3-2	B R B D
3-3	B T B C
3-4	B V B B
3-5	B Y Z Z
4-1	B Z Z Y
4-2	C B Z V
4-3	C C Z T
4-4	C D Z R

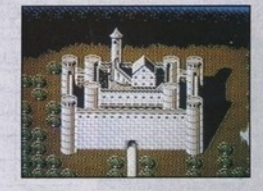
ESCENA	PASSWORD
4-5	C G Z Q
4-1	B Z Z Y
4-2	C B Z V
4-3	C C Z T
4-4	C D Z R
4-5	C G Z Q
5-1	C H Z P
5-2	C J Z M
5-3	C K Z L
5-4	C L Z K
5-5	C M Z J
6-1	C P Z H
6-2	C Q Z G
6-3	C R Z D
6-4	C T Z C
6-5	C V Z B
7-1	C Y Y Z
7-2	C Z Y Y

ESCENA	PASSWORD
7-3	D B Y V
7-4	D C Y T
7-5	D D Y R
8-1	D G Y Q
8-2	D H Y P
8-3	D J Y M
8-4	D K Y L
8-5	D L Y K
9-1	D M Y J
9-2	D P Y H
9-3	D Q Y G
9-4	D R Y D
9-5	D T Y C
10-1	D V YB
10-2	D Y V Z
10-3	D Z V Y
10-4	G B V V
10-5	G C V T









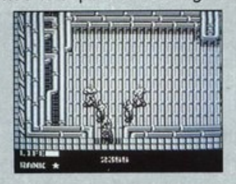


SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES GAME BOY

METAL GEAR

Si no tienes el suficiente número de ranks para vencer a la súper computadora, hay un truco para saltártela: cuando llegues al cuarto donde está la súper computadora salte e inmediatamente vuelve a entrar; cuando esté cambiando el gráfico haz el control hacia la derecha, así te saltarás el cuarto de la computadora y te llevará al último cuarto donde te espera el enemigo final.



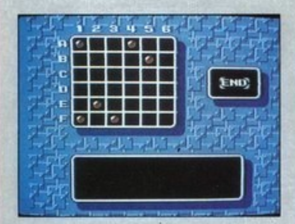
METAL STORM

Password para la última escena:

SK8-4PR4-P7N

MEGA MAN 4

Este es el Password para ir directamente a la fortaleza del Dr. Cossak.



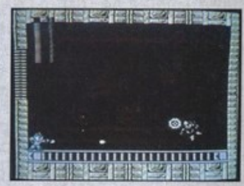
MEGA MAN 2

Al estar en la pantalla donde escoges el enemigo al que quieres enfrentarte, deja presionados los botones A y B, después Start; así aparecerán pequeños pájaros en lugar de estrellas en el fondo de la presentación del jefe.

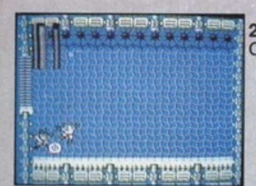


MEGA MAN II

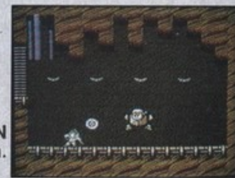
Aquí te damos el orden y el arma que tienes que utilizar para cada jefe.



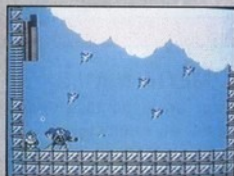
1.-METAL MAN
Con arma normal y con su misma arma cuando estes en la escena del Dr. Wily.



2.-BUBBLE MAN
Con el arma de Metal Man.

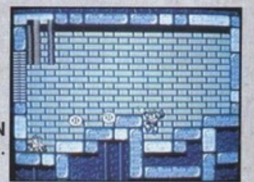


3.-WOOD MAN
Con el arma de Metal Man.





4.-AIR MAN
Con el arma de Wood Man.



5.-FLASH MAN
Con el arma de Metal Man.



6.-CRASH MAN
Con el arma de Air Man.



7.-HEAT MAN
Con el arma de Bubble Man.



8.-QUICK MAN
Con el arma de Flash Man y Después con disparo normal.



9.-DRAGON
Con el arma de Quick Man.



10.-BLOQUES
Con el arma de Metal Man.

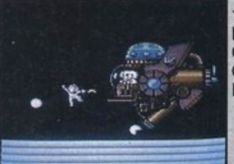


11.-TANQUE
Con el arma de Quick Man.



12.-DOMOS
Con el arma de Crash Man.

13.-DR. WILY NAVE ESPACIAL
Con el arma normal hasta romper la ventana.



14.-DR. WILY NAVE ESPACIAL
Con el arma de Quick Man o Metal Man.



15.-DR. WILY
Con el Arma de Bubble Man.

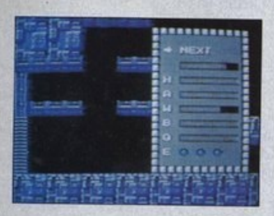
S.O.S.

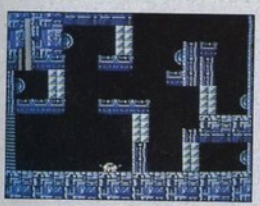
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES GAME BOY

MEGA MAN 2

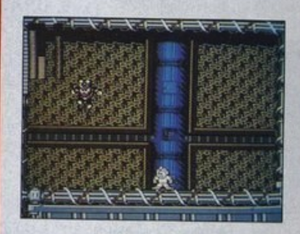
Para eliminar al jefe de la cuarta etapa del castillo del Dr. Wily sin que te toquen los disparos, tienes que fijarte en los domos y cuando comiencen a brillar presiona Start rápidamente sin parar, así las balas no te harán daño. Repite la jugada cada vez que te vayan a disparar.





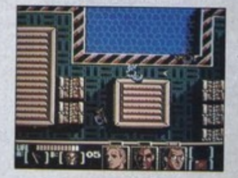
MEGA MAN 3

Para congelar a los enemigos y eliminarlos fácilmente presiona y mantén "↑ y A" en el control 2.
Recuerda: En el control 2 deja presionado "↑ y A".



MISSION IMPOSSIBLE

Con estos passwords harás más posible tu misión:
Misión 2- HMPR
Misión 3- KMVW
Misión 4- XDGJ
Misión 5- TVJL
Misión 6- QBYZ
Clave para la computadora de la misión 6: MTKN



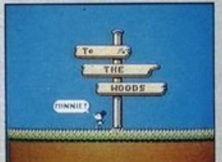
MICKEY MOUSECAPADE

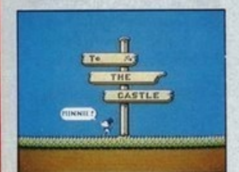
Para seleccionar la escena en que comienzas presiona simultáneamente:



Para THE OCEAN
→, Select, A, B y Start

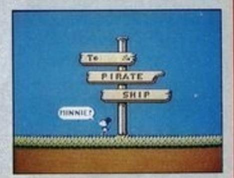
Para THE WOODS
←, Select, A, B y Start





Para CASTLE
↑, Select, A, B y Start

Para PIRATE SHIP
↓, Select, A, B y Start



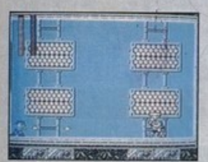
MEGA MAN

Aquí está el orden en el que tienes que destruir a los enemigos y con qué armas:

Enemigo	Arma
BOMB MAN	REGULAR
GUTS MAN	BOMB MAN
CUT MAN	GUTS MAN
ELEC MAN	CUT MAN
ICE MAN	ELEC MAN
FIRE MAN	ICE MAN
CICLO	ELEC MAN
BUBBLES	CUT MAN / ELEC MAN
MEGA CLON	FIRE MAN
DR. WILY	CUT MAN

MEGA MAN III

Esta es una de las rutas más fáciles, además el arma más recomendable para cada jefe.



1.-TOP MAN
Con el Arma normal.



2.-SHADOW MAN
Con Top Spin.



3.-SPARK MAN
Con Shadow Blade.



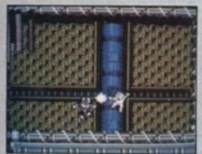
4.-SNAKE MAN
Con Shadow Blade.



5.-GEMINI MAN
Con Search Snake.



6.-NEEDLE MAN
Con Gemini beam.



7.-MAGNET MAN
Con Spark Shock o Shadow Blade



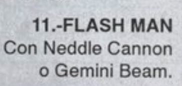
8.-HARD MAN
Con Magnet Man.



9.-METAL MAN
Con Magnet Missile.



10.-QUICK MAN
Con Gemini Beam o Search Snake.

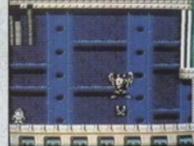


11.-FLASH MAN
Con Neddle Cannon o Gemini Beam.





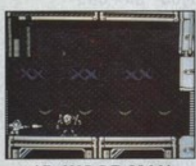
12.-BUBBLE MAN
Con Spark Shock o Shadow Blade.



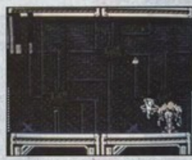
13.-AIR MAN
Con Magnet Missile o Spark Shock.



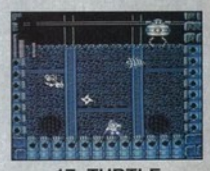
14.-CRASH MAN
Con Hard Knucle.



15.-WOOD MAN
Con Neddle Cannon.



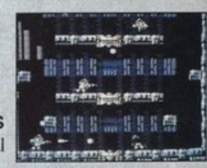
16.-HEAT MAN
Con Top Spin o Shadow Blade.



17.-TURTLE MACHINE
Con Shadow Blade.



18.-ROCK MONSTER
Con Hard Knuckle.



19.-TRIPLE CLONES
Con Arma Normal

20.-PINBOT
Con Shadow Blade (para el cañón inferior) y después con Arma normal (con ayuda de Rush Jet).

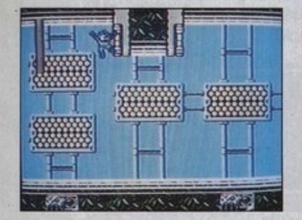




21.-ROBOT
Con Shadow Blade y después con Top Spin o Search Snake.

MEGA MAN 3

Para hacer un súper salto sin necesidad de Rush, mantén presionado → en el control 2 y oprime A en el control 1.



METROID

Para ver la verdadera identidad de Samus:

JUSTIN BAILEY
------ ------

Con armas.

999999 999999
KKKKKK KKKKKK

Super salto y misiles

004480 0K0000
00By03 m000ug



MEGA MAN 3

Para llegar directamente al castillo del Dr. Wily, introduce el siguiente password:
A1,A3,B2,B5,D3 y F4 usando bolas azules.
Y si quieres empezar con 9 tanques de energía, coloca una bola roja en A6.



METAL GEAR

Passwords finales:

Con la computadora destruida

T1111 11611
11111 11111
11116

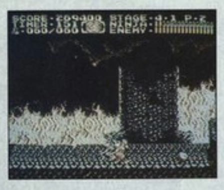
Con todos los artículos

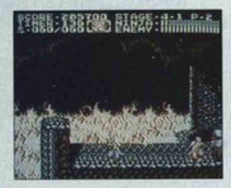
5ZZZZ YZZZG
1NOKU FYRZZ
NJVZV



NINJA GAIDEN II

Para obtener un súper puntaje, al principio del 4-2 debes traer los 2 espíritus. Al subir 2 pantallas sale un enemigo que te avienta rocas, hazlo salir y regrésate a la izquierda pero deja que el 2o. espíritu siga viendo hacia el lado derecho. Existe un punto exacto donde el enemigo seguirá saliendo cada vez que el 2o. espíritu lo elimine.
No dejes de disparar y podrás lograr 100,000 puntos por minuto (100,000 puntos te dan una vida).
Poco antes de que se termine el tiempo regresa 2 pantallas abajo y cuando el tiempo se acabe volverás a empezar en el 4-2.
Entonces, recoge el primer espíritu y cuando pases el lugar en donde hiciste puntos encontrarás el segundo espíritu. Regrésate y repite la jugada cuantas veces quieras hasta llegar a 999,990.





ADVENTURE ISLAND

En el nivel 1-1 brinca en la orilla antes de pasar la "G"; ahí aparecerá un huevo que contiene una abeja, tómala y obtendrás "continues" ilimitados. Si quieres volver a comenzar en donde te quedaste, sólo presiona → y Start.



NARC

Para empezar el juego con "continues" tienes que hacer esto cuando aparezca el título en la pantalla.
Deja presionado A, B, Select y ↑, y entonces aprieta Start.
Cuando pierdas tus 3 vidas podrás continuar hasta por 2 ocasiones.



NINJA GAIDEN II

Cuando te enfrentes a Kelbeross, súbete rápidamente por la pared de la derecha y cuando no puedas subir más presiona ← y A e inmediatamente presiona →; repite esto hasta que bajes del otro lado del muro y ahí estarás a salvo mientras no pares de golpear hacia la izquierda.





NINTENDO WORLD CUP

Tú puedes jugar en partidos avanzados introduciendo el password que quieras:

Partido #2	10310	Partido #3	30710
Partido #4	01510	Partido #5	22010
Partido #6	72110	Partido #7	11510
Partido #8	42410	Partido #9	62610

Partido #10	60210
Semifinal	22310
Final	12810

Estos passwords son para jugar con Alemania;
si quieres hacerlo con otro equipo cambia los dos últimos dígitos:

00	U.S.A.	01	Holanda	02	Japón
03	Francia	04	Camerún	05	Rusia
06	México	07	Inglaterra	08	España
09	Brasil	10	Alemania	11	Argentina

NEMESIS

Para obtener opción, shield, misiles y laser pon pausa y presiona: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B y A; al quitar la pausa aparecerá todo.

NINJA GAIDEN II

Para que escuches los diferentes efectos musicales de este juego hay 3 formas de conseguirlo:

En la presentación del juego aprieta en el control ↘ B. A. Select y Start.

La segunda forma es esperar a que la pantalla de presentación reaparezca y ahora aprieta ↖ ,B,A, Select y Start al mismo tiempo.

El tercer Sound Test es el más completo. Deja que la pantalla de presentación se vaya a negro y aprieta Start; la pantalla de presentación reaparecerá.

Hazlo nuevamente. A la segunda vez que lo hiciste aprieta ↖ , Select, B, A y Start al mismo tiempo.









S.O.S.

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES | NES | GAME BOY

PUNISHER

Para empezar con 25 rounds de Bazzooka, haz la siguiente secuencia en la presentación: Control 2: A, B, B, ↑, ↑, ←, ↓ y A; entonces en el Control 1: A y Start.

PUNCH OUT

Passwords:

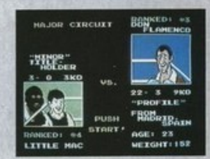
King Hippo:.................................135 792 4680 más Select, A y B

Don Flamenco:...........................005 737 5423
647 993 3534
085 897 5423



Piston Honda:............................667 833 7533
032 730 8442
777 373 3454
777 807 3454

Super Macho Man:......................237 210 7938
030 991 6683
940 861 8538
036 033 6683
767 307 3070
267 853 7538



Mr.Dream:..................................007 373 5963







PUZZNIC

Password para varios niveles de este complicado juego.

2-1 5C5B
3-1 FICW
4-1 FMW3
5-1 LCBB
6-1 TI3W
7-1 TML3
8-1 WC7B

POW

Para obtener 21 vidas en lugar de 3, cuando aparezca el título del juego presiona:

A,B,B, ↑, ↑, ↓, ← y Start.

PRINCESS TOMATO

Password para el nivel 9:

P7H5%%BCDFGHSKJ5NK5

PLAY ACTION FOOT BALL

PASSWORDS:

SAN FRACISCO vs. MIAMI

B7H5DSDF5FC

SAN FRANCISCO vs. CHICAGO

0169DQT5C8

PILOTWINGS

Para llegar a la última escena en experto introduce el siguiente password: 882943 y así te mandará directamente a la última misión donde rescatarás unos prisioneros.

Normal		Expert
---------	Inicio	400718
985206	Licencia "A"	773224
394391	Licencia "B"	165411
520771	Licencia Plata	760357
108048	Licencia Oro	882943





PILOTWINGS

Este sensacional juego del Súper Nintendo tiene escenas secretas donde podrás hacer muchos puntos para obtener más rápido tu licencia.
Cuando vayas en Rocketbelt, Hangglider o en paracaídas, aterriza sobre las plataformas móviles.
¡Por supuesto que no es fácil! pero vale la pena intentarlo; son muchos puntos y las escenas secretas son muy chistosas.







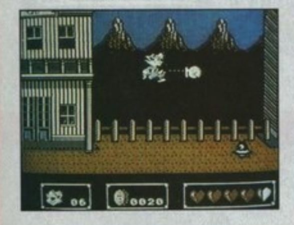






ROCKIN´CATS

♣FFyK mfF♥W	CANAL 1 TERMINADO
7GCBS K7C1h	CANALES 1 y 2 TERMINADOS
8♣FZQ kSG#P	CANALES 1,2 y 3 TERMINADOS
56PBS wQDʒN	CANALES 1,2,3, y 4 TERMINADOS
76♣Pc ♦JDK✳	FINAL



RAD RACER

Para que continúes en la misma misión que te hayas quedado, sólo aprieta A y Start al mismo tiempo.



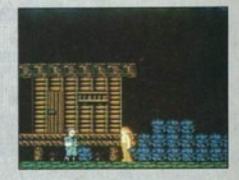
RAMBO

Con este password podrás tener invencibilidad para acabar con este duro juego.

H800	16WZ	kG4Q
GGWH	QbW2	Of1D
G5WH		

Para el final

yDaB	pc71	JQOA
uT3D	nfWW	3UKT
Yr4g	G5QWH	



ROBOCOP

Para obtener "continues" ilimitados tienes que presionar A, B, Select y Start al mismo tiempo, en el control 1. Esto hazlo cuando ya no puedas continuar.



ROCKIN' CATS

Cuando tengas baja la energía presiona Start para poner pausa, deja





presionado abajo, A,B al mismo tiempo y presiona Start para quitar la pausa, así tu energía se llenará instantáneamente.

Tienda

Si necesitas ir a la tienda o cambiar de canal cuando ya estés jugando, presiona Start para poner pausa y





después presiona 3 veces el botón A para que te salgas de la escena.

RAINBOW ISLANDS

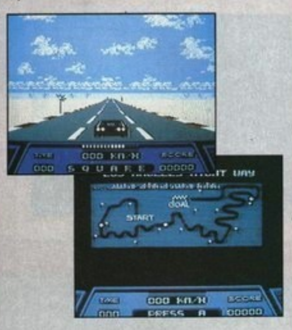
Para que selecciones la escena, al aparecer el nombre del juego presiona la siguiente secuencia: ←, B, →, ↑, ↓, ←, →, y entonces aparecerá el mensaje "World 1"; cambia el número del mundo con A y presiona Start para comenzar.



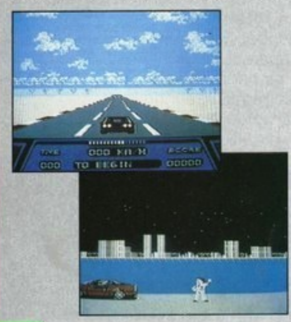


RAD RACER

Cuando esté la demostración del juego presiona B una vez por cada pista que quieras saltarte y verás como la barra de velocidad aumenta cada que presionas B. Después deja presionado ↗ y oprime Start.



Si quieres ver el final del juego presiona 64 veces B y luego Start.



S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES GAME BOY

RENEGADE

Para empezar en las misiones 2,3 y 4 debes hacer lo siguiente:

Misión 2

En el control 2 presiona y mantén ↓, entonces en el control 1 presiona: ↓, ↑, →, ↑, ←, ↑ y Start.

Misión 3

En el control 2 presiona y mantén ↓, luego en el control 1 presiona: ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↓ y Start.

Misión 4

En el control 2 presiona y mantén ↑, y después en el control 1 presiona: ↓, ↓, ↑, ↑, →, ← y Start.

SUPER MARIO BROS

Para continuar en el mundo en el que te hayas quedado, lo único que tienes que hacer es presionar A y Start al aparecer el nombre del juego en la pantalla cuando pierdas.

SUPER MARIO WORLD

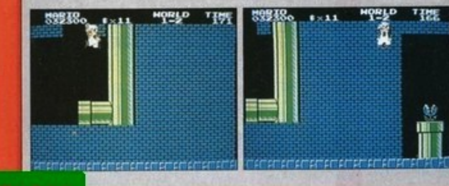
Para poder entrar nuevamente en los castillos o fortalezas, colócate encima de estos y presiona L y R, así podrás repetir cuantas veces quieras.
En el Forest of Illusion 4 toma un caparazón, suéltalo contra el primer tubo y presiona R sin bajarte de la orilla, así el caparazón rebotará y podrás hacer vidas con los erizos que te arrojan, pero ten cuidado con los que caen cerca de ti.





SUPER MARIO BROS.

Para llegar al mundo 0-1 haz lo siguiente: En el mundo 1-2, casi al final, no te metas al tubo horizontal; súbete en él y rompe el penúltimo y antepenúltimo bloque. Después colócate en la orilla del tubo, mirando hacia la izquierda de la pantalla y salta agachado; cuando estés en el aire haz el control hacia atrás hasta que te atores y traspases el muro, después métete en el primer tubo del Warp Zone. Si haces recorrer la pantalla aparecerán los otros 2 tubos y no funcionará el truco. Te advertimos que no es nada fácil pero con práctica lo lograrás. Si te metes en el segundo tubo llegarás al mundo 5.
¿Cómo se pasa el mundo 0-1? ...Nadie ha vivído para contarlo.





SUPER SMASH T.V.

Aquí te damos 2 códigos para este intenso juego:

Para elevar tu número de vidas y continues (hasta 7 cada uno) debes entrar a la pantalla donde escoges el número de jugadores y dificultad; posiciona la barra rosa donde escoges dificultad (skill), ya allí presiona el botón L y mantenlo, presiona el botón R y también mantenlo. Una vez que tengas apretados estos 2 botones presiona ↑ y oirás la voz de "Bingo"; ahora podrás escoger la cantidad de vidas y créditos.

Para obtener el Sound Test entra a la pantalla de selección de jugadores y dificultad para presionar los siguientes botones: L, R, L, L, R.





SUPER SPY HUNTER

Para obtener todo el poder para tu coche empieza un juego, y en el momento que quieras el poder pon pausa e introduce la siguiente secuencia:

↑, ↑, B, →, →, B, ↓, B, ←, ←, A

y quita la pausa.



SUPER C

Para obtener el Sound Test en este juego lo único que tienes que hacer es presionar los botones A, B y Start al mismo tiempo cuando aparezca el nombre del juego.



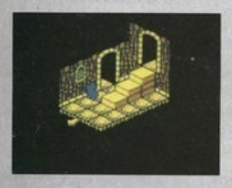


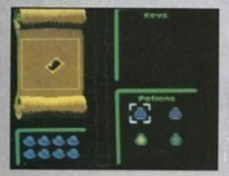
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES · NES · GAME BOY

SOLSTICE

Al estar jugando presiona Select para que se vea la subpantalla y oprime la siguiente secuencia: B, Start, Start, B, B, Start, Start, B, B, Start, Start, Start, B, Start, B, B, B, Start, Start, Start, B, Start, B, Start, Start, B, Start, Start, Start, B, B, Start, B y Start; así obtendrás vidas ilimitadas.





SNAKE'S REVENGE

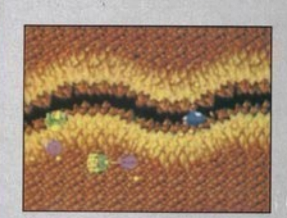
Para comenzar en la última base, el password es:
#9Q6 W.83 4KQ3 WNB-!--T QV6Q K%MK 59.



SOLAR JETMAN

Para los últimos niveles utiliza las siguientes claves:

DKDQBHBBZPNB	nivel 8
DHGMQQGBHGNB	nivel 9
DGGWBPBBNBNB	nivel 10
DHGDQLNBTLNB	nivel 11



SUPER MARIO LAND

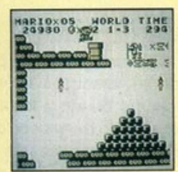


En el mundo 2-2, al llegar donde el camino se divide en 2 pasillos y parece que no hay forma de ir por abajo, súbete en una base invisible como indica la foto y avanza para seguir por el pasillo de abajo. Recuerda que tienes que estar como Mario normal o no pasarás.



En el mundo 2-3 trata de llegar como Mario normal al lugar donde aparece el nombre de Mario hecho de monedas; toma el mayor número posible de éstas y rompe los 3 bloques superiores de la pared de abajo para sacar la vida: luego tómala y déjate eliminar por el pulpo, así te regresarán y podrás tomar nuevamente las monedas. Repite la jugada.





Al llegar al lugar donde indica la foto en el mundo 3-2, súbete a los bloques de arriba y colócate en la orilla derecha y salta, así aparecerá un bloque secreto para llegar al techo y poder meterte al segundo tubo que está más adelante.



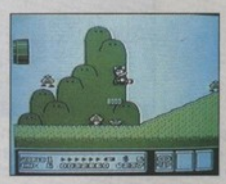
En el mundo 4-1 trata de juntar 2 ó 3 brujas y caerles encima en la posición que indica la foto, para que caigas en la orilla del bloque, así, cuando las brujas se paren, automáticamente te darán puntos.



Para avanzar a la escena que quieras primero tienes que terminar el juego y al empezar la tercera vuelta podrás seleccionar la escena para llegar hasta el final, si tú quieres.

SUPER MARIO BROS. 3

Tú podrás hacer varias vidas en el nivel 1-2.
Pasando los tubos que tienen forma de "T", deja que aparezcan en la pantalla 5 "Goombas".
Ahora salta sobre uno y deja presionado el botón A para que rebotes muy alto.
Cae sobre otro Goomba sin tocar el piso: recuerda dejar apretado el botón A.
A partir del noveno Goomba que aplastes, sin tocar el piso, te darán una vida cada uno.



SUPER MARIO BROS.

En cualquiera de las escenas donde aparece Bowser pásate por abajo de él como Súper Mario (Mario Grande); entonces acércate a la llave sin tomarla y cuando Bowser se aproxime brinca y trata de caer al mismo tiempo sobre la llave y sobre Bowser. Si lo haces correctamente, al pasar a la siguiente escena te saldrá un hongo aunque estés grande, tómalo y te reducirá de tamaño. Después, cuando tomes una flor, podrás disparar aun estando pequeño.



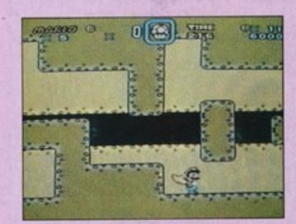


TIGRIS

SUPER MARIO WORLD

Para enterrarte en la arena en la escena de Balley Bowser 2 tienes que llegar como Súper Mario un poco antes del final. Luego, en la sección donde sube y baja la arena, encontrarás una parte donde se forma un hueco cuando la arena sube; introdúcete agachado y presiona varias veces A hasta que estés enterrado.





SUPER MARIO WORLD

Tú puedes hacer 50 estrellas con ayuda de Yoshi, pero sin dejarlo. Colócate lo más cerca que puedas a la meta, sin tocarla, calcula el momento adecuado y presiona B para saltar y luego A para salir disparando hacia arriba.

Después, al llegar a lo más alto la barra y tú, presiona→.

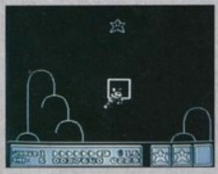




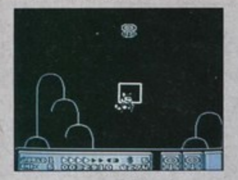
SUPER MARIO BROS. 3

Al final de cada escena escoge 1 de 3 cartas diferentes; si escoges 3 veces la misma te regalarán vidas. Ve aquí la forma de tomar todas iguales.

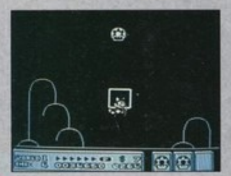
Estrella (5 Ups):
Llega a toda velocidad y brinca en un ángulo de 45°.



Flor (3 Ups):
Llega a media velocidad y brinca en un ángulo de 45°.



Hongo (2 Ups):
Llega sin velocidad y brinca en un ángulo de 45°.



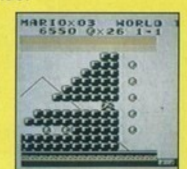
SUPER GHOULS'N GHOSTS

Para que aparezca "Nice Catch" (buena atrapada) tienes que dejar presionado el control hacia ↑ cuando tomes la llave.



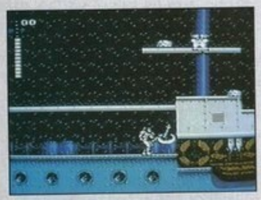
SUPER MARIO LAND

Para avanzar con Súper Mario por los pequeños pasillos donde sólo con Mario normal pasas, colócate en la entrada del pasillo y haz rápidos movimientos → y ↓ . Una vez que entraste presiona ↘ y brinca repetidamente para avanzar más rápido.



SHADOW OF THE NINJA

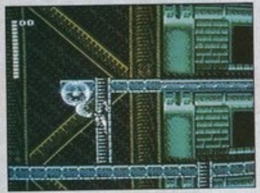
A lo largo de tu jornada descubrirás implementos escondidos utilizando tu espada en ciertos lugares. Las fotos indican el área donde están los implementos.



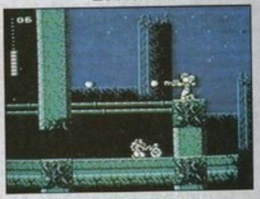
Escena 1-1



Escena 1-3

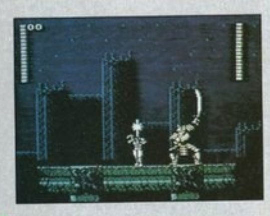


Escena 3-1



Escena 3-2

Para que ataques con un poderoso trueno tienes que mantener presionado el botón B por 5 segundos, así todos los enemigos de la pantalla serán eliminados, aunque el utilizar este ataque especial te restará energía.







SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES GAME BOY

SUPER MARIO BROS.

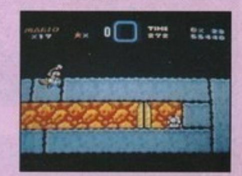
Si quieres hacer 100 vidas necesitas llegar al final del mundo 3-1 como Súper Mario. Allí hay dos tortugas que bajan por una escalera; elimina la primera para que no te estorbe, acércate a un escalón y cuando se aproxime la segunda tortuga da un pequeño salto, así tú quedarás rebotando en ella sin que hagas nada.

Si para de rebotar, sólo tienes que saltar corto nuevamente, pero cuidado, si haces demasiadas vidas te quitará todas.



SUPER MARIO WORLD

En el castillo de Ludwig, poco antes de entrar a la primera puerta, verás un bloque en el techo que es falso, salta y más arriba encontrarás un tubo; entra y ahí podrás hacer vidas.



SUPER C

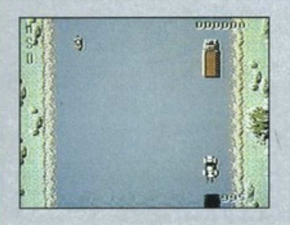
Para poder hacer 10 vidas al aparecer el nombre del juego, en el control presiona: →,←,↓,↑,A, B y Start para un jugador ó Select para dos jugadores. Al continuar te dará nuevamente todas las vidas.



SPY HUNTER

Para empezar con todas las armas y las vidas en reserva, en la presentación presiona al mismo tiempo:

A, B, → Select y Start



SCAT

Para empezar con 12 vidas, cuando aparezca el título del juego presiona en el control 2, al mismo tiempo, A, B y ↑ ; luego presiona Start en el Control 1.



SNAKE'S REVENGE

Password para el

último edificio:

MPV2 YB3T L18P OXM5

W!80 PRG!! 7LL1 00



SILVER SURFER

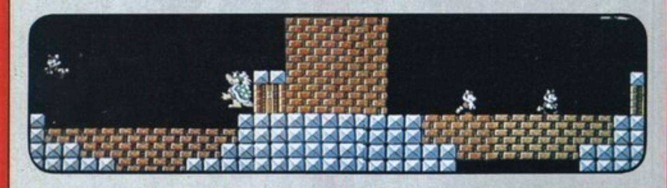
Aquí tienes varios passwords; para poder ponerlos debes apretar ↑ en ambos controles:

Armas:	CKWJT4
Continues:	SSJM33
Invencible:	KJTTJK



SUPER MARIO BROS. 3

Una buena estrategia para vencer fácilmente a Bowser es la siguiente:
Al llegar al castillo de Bowser lleva alitas de poder; pasando el tramo de la lava avanza por el pasaje de enmedio y al llegar al cuarto de Bowser avanza hasta el tercer tabique rojo; regrésate y vuela por arriba hacia el lado izquierdo donde encontrarás un Bowser que no dispara (si te pasas del tercer tabique aparecerá Bowser disparando fuego).
Aunque veas furioso a Bowser no le tengas miedo; si te agachas no te hará daño, pero tratará de brincar sobre ti. Después de tres brincos en el mismo lugar, Bowser caerá en el agujero que él mismo hizo.
¡Cuidado! No te vayas a caer junto con él.



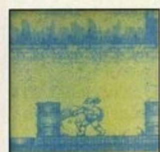
SUPER MARIO WORLD

Para sacar la planta que te lleva a la escena Soda Lake tienes que entrar a Cheese Bridge Area y un poco antes de llegar a la meta vuela a baja velocidad y pásate poı debajo de la meta: del otro lado encontrarás una luna que te dará 3 vidas y la meta del camino a Soda Lake.





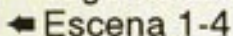
T.M.N.T.
FALL OF THE FOOT CLAN
Bonus



← Escena 1-1
Golpea al segundo tambo, colócate en el lugar donde estaba el tambo y llegarás a una escena secreta.



Escena 1-2 →
Camina por debajo del tubo y pégate al muro de la derecha, así llegarás a una escena secreta.





← Escena 1-4
Avanza debajo del tubo por el agua y camina hasta la pared derecha, ahí encontrarás una escena secreta.



Escena 2-1 →
Brinca a la esquina que se forma entre el techo y la segunda columna que sube y baja para llegar a una escena secreta.

← En la escena de Configuration presiona A, B, y Select simultáneamente, así aparecerá un signo de interrogación que es la opción para llegar directamente a las escenas de bonus.

Estos son los tres tipos de escenas de Bonus →







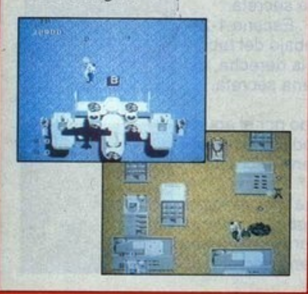




← **Energía**
Si tu energía está muy baja pon pausa y presiona:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B y A.
Ahora ya tienes toda tu energía.

THUNDERCADE

Guarda una bomba y elimina al primer jefe; después lanza la bomba y cuando esté explotando toma la V y así al empezar la siguiente escena no te aparecerán enemigos.



T.M.N.T. II

Mientras esté el nombre del juego presiona:
B,A,B,A, ↑ , ↓ , B, A,← , →,B,A, y Start, para un jugador; y B, A, B, A, ↑,↓, B, A, ←,→, B, A, Select y Start, para dos jugadores.
Así, después de seleccionar tu tortuga, puedes escoger la escena en que quieres comenzar y además empezarás con 10 vidas.



THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

Para llegar a la última escena con mucho dinero, poder, vidas y armamento, sólo escoge "Longbook Entry" y pon el siguiente password:

nMbj#	z9Kp7	A8Lk5
4y#a1	95vR%	$mbyP



TOTAL RECALL

Si llegas a la escena de Marte o más adelante y pierdes todas tus vidas, al comenzar otro juego y entrar al cine deja presionados los botones A y B para llegar directamente a Marte.



TOMBS & TREASURES

Sound Test

He aquí un método para obtener el Sound Test; ve a pelear contra un enemigo más poderoso que tú (uno bueno es Hornskull que se encuentra en Ball Court) entonces debes perder y cuando aparezca "Game Over" presiona Start y cuando esté cambiando la pantalla aprieta A y B al mismo tiempo.

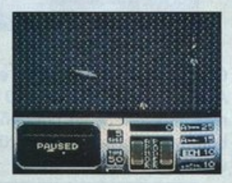


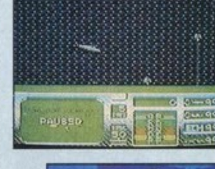


THE HUNT FOR THE RED OCTOBER

Submarino Súper Poderoso.

Al comenzar el juego presiona Start para poner pausa y después los botones en el siguiente orden:
A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, B, A.
Tu submarino ahora está súper cargado.





Saltar de nivel

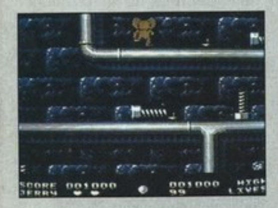
Si decides pasar al siguiente nivel presiona Start para poner pausa y luego oprime:
A, B, Select, >,< ,< , >, Select, B, A, B, B, A.
Ahora comenzarás en la siguiente escena



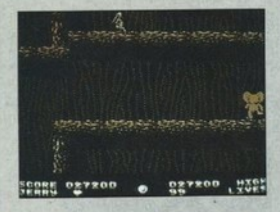
TOM & JERRY

Entrada a Escenas de Bonus

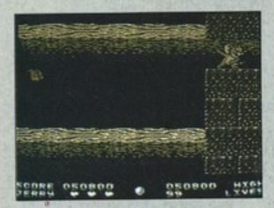
En el mundo 1-1 presiona el control hacia arriba cuando estés sobre el hoyo en la pared.



En el mundo 2-2 haz exactamente lo mismo que en el mundo 1-1.



En el mundo 3-1 métete en el hueco pegándote a la derecha.

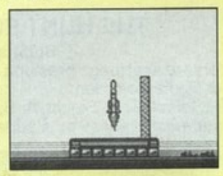


THE GUARDIAN LEGEND

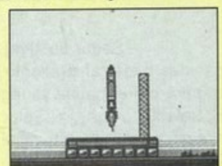
Para entrar al Sound Test presiona y mantén los botones A y B antes de prender el Nintendo, ya que lo tengas prende tu NES.

TETRIS

Hay 3 cohetes secretos que aparecen en este juego. Si logras terminar el nivel 9 altura 5 en el Tipo B, aparecerá una nave despegando.



Otros cohetes aparecen en el Tipo A; si tu puntaje es de 100 mil o más, aparecerá un pequeño cohete, y si pasas de los 200 mil aparecerá uno grande.



S·O·S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES GAME BOY

T.M.N.T. II

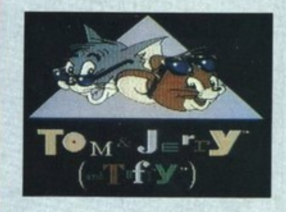
En el lugar donde indica la foto espera a que te lancen 3 llantas, ahora da una patada voladora a la esquina inferior derecha, moviendo el control hacia ↘; así te quedarás en la parte de abajo de la pantalla y no te tocarán mientras no te subas, pero tú sí podrás eliminar a los enemigos.

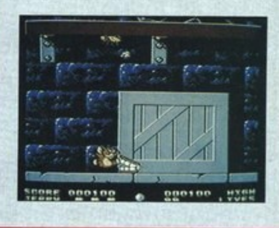




TOM & JERRY

Aquí puedes obtener vida infiníta si al aparecer el nombre del juego presionas la siguiente secuencia: →, →, ↑, ←, ↑, →, ↓, B, A y Select.





VEGAS DREAM

Con este password sólo te faltará un dólar para acabarlo.

?!7!	Q38A	7KUJQf
9T7K	4PJ6	CP5f

TECMO BOWL

MIAMI / SEATTLE
479FEFAE
849FEFAF

NY / CHICAGO
A89DFFA8

CLEVELAND / NY
8B9DFFA3
498DFFAD

LA / DALLAS
159EFFAC
15A4A390
96A4AO96

LA / CLEVELAND
94AFFBAF

LA / WASHINGTON
1494A19D
967FBFAS

DALLAS / MIAMI
63BFFDA3

LA / NY
548DFFAF

LA / MINNESOTA
576OAO93
17A4AB9A
16A4AF9D

DENVER / MINNESOTA
ODOO4A9S

DENVER / LA
4C765A98

DENVER / DALLAS
OC765B95
4FAEFFAO

NY / CLEVELAND
66BFFBA1

CHICAGO / LA
A89FDFA8

SEATTLE / WASHINGTON
937FBFA5

DENVER / SEATTLE
4FAFEFAO

SEATTLE / CLEVELAND
51AFFBAB

INDIANAPOLIS / SAN FRANCISCO
4O2F7FAA

WASHINGTON / MINNESOTA
1A27FFAE

MIAMI / SAN FRANCISCO
842F7FAF

SAN FRANCISCO / DALLAS
1C9EFFAD

SAN FRANCISCO / LA
9F9FDF48
5C8FDDAF

LA / CHICAGO
977BFBA2
166BFFAD

SAN FRANCISCO / WASHINGTON
9C7FBFA5

DENVER / SAN FRANCISCO
8D664A9D

DALLAS / SAN FRANCISCO
223F7FAO

JUEGOS ESPEJO

CHICAGO / CHICAGO
697BFFA5

WASHINGTON / WASHINGTON
997FBFA5

SAN FRANCISCO / SAN FRANCISCO
9C3F7FA5

DENVER / DENVER
CFBFF7AO
CCAFF7AD

INDIANAPOLIS / INDIANAPOLIS
43AFFEAC

MIAMI / MIAMI
46AFFDAB

CLEVELAND / CLEVELAND
49AFFBA9

SEATTLE / SEATTLE
93AFEFA5

LA / LA
969FDFA5

DALLAS / DALLAS
63AEFFA5

NY / NY
269DFFA1

MINNESOTA / MINNESOTA
AC37FFA9

JUEGOS ESPECIALES

DENVER / SAN FRANCISCO
7a SEMANA
4FB8EF1O

DENVER / CLEVELAND
DIVISIONAL PLAYOFF GAME
8FOE5BAO

DENVER / SAN FRANCISCO
LEAGUE CHAMPIONSHIP
4D1E7FAE

JUEGO INVISIBLE

INVISIBLE / CHICAGO
397BFFA5

WOLVERINE

En la escena 4 encontrarás una cascada cerca de la pared que está en la orilla derecha, salta detrás de la cascada y encontrarás el Level Warp que te llevará directamente a la escena 6. Con esto no tendrás que pasar la escena 5.



WOLVERINE

Para hacer que se mueva la 3er. base que está en la escena 2, tienes que colocarte en la segunda base y golpear agachado, así podrás saltar sobre la 3er base para llegar a la puerta donde obtienes a Havok.



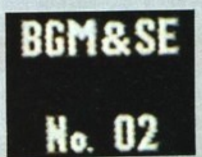
S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES GAME BOY

WHOMP EM

Mantén presionado A y B en el control 2 y Start en el control 1 para tener el Sound Test.



WURM

Password

NIVEL 2 3196

NIVEL 3 3569

NIVEL 4 1719

NIVEL 5 1024

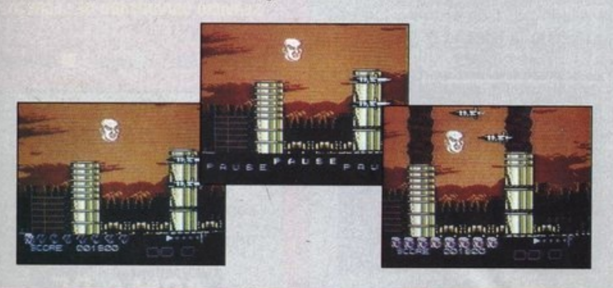
WILLOW

Password para el final:

Brk-uff-biV

ZOMBIE NATION

Un código muy conocido es el que utiliza este juego. Si tienes baja tu energía presiona Start para poner pausa, luego oprime la siguiente secuencia: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B y A. Después presiona Start para quitar la pausa y listo, tu energía estará llena.

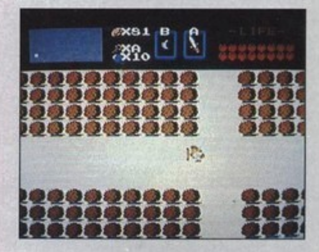


THE LEGEND OF ZELDA

Para salir de los bosques (Forest of Maze) sólo puedes hacerlo hacia la derecha o siguiendo la secuencia que te dice la viejita en la esquina inferior izquierda del mapa.

La secuencia es Norte, Oeste, Sur, Oeste, es decir arriba, izquierda, abajo, izquierda.

Este secreto te puede ayudar mucho para pasar a la parte superior del mapa donde está el panteón y es importantísimo en el reto de la segunda parte del juego.




S.O.S
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS
Mis passwords, tips, secretos y estrategias personales.
SISTEMA
JUEGO
Nintendo GAME BOY™
SELECT
START
B
A
SUPER NINTENDO
SELECT
START
Nintendo
TIGRIS

SISTEMA JUEGO





S·O·S
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS
Mis passwords, tips, secretos y estrategias personales.
SISTEMA
JUEGO
Nintendo GAME BOY
SELECT
START
B
A
SUPER NINTENDO
SELECT
START

SISTEMA JUEGO



+ + COLABORADORES DE ESTE NUMERO ESPECIAL+ +

MANUEL TELLEZ GIRON + EDUARDO HERREJON TOVAR + RICARDO GARCIA MASSO + JOSE ALBERTO LARA B. + FELIPE BUTRON GOMEZ + JAVIER OLIVAR RUIZ + FERNANDO FERNANDEZ RODRIGUEZ + JOSE I. HUANTE C. + JUAN ALFONSO RODRIGUEZ L. + OLIVER GOMEZ ABRAJAN + FIDEL ERNESTO GARCIA V. + MANUEL A. VILLASEÑOR HOPE + LORENZO VAZQUEZ H. + SANTOS CRUZ J. + ROBERTO FRANK GARCIA + NACHO + DANIEL RODRIGUEZ HERNANDEZ + MIGUEL ANGEL CORTES A. + RAMON ARGUELLEZ G. + JULIO CESAR GAVIÑO G. + DAVID ARELLANO MARTINEZ + JESUS SALVADOR PEÑA L. + JESUS A. SOLORZA GALLO + ALFONSO LEÑERO DE LA T. + JUAN G. BETANCOURT P. + JUAN FELIPE GONZALEZ T. + FABIAN VARELA O. + RAMON RAUL PONCE A. + LUIS CHISTIAN ALVAREZ A. + MIGUEL O. CABALLERO S. + JOSE PILAR QUEZADA L. + VICTOR HUGO NOYOLA + JUAN PABLO DURAN H. + NICOLAS ZAPETT L. + FERNANDO LOPEZ OLIVERA + VICTOR MANUEL BARAHONA + JOSE M. RODRIGO CHAVEZ + FERNANDO LARA LAGUNES + JORGE ROSADO C. + ARIEL PADILLA RAMIREZ + ELIA CORTES OSORNO + FRANCISCO SANCHEZ ENRIQUEZ + EDGAR JUAREZ VALLADARES + MARCO S. PEREZ RAMIREZ + JONATHAN DE LOERA F. + MARIO SALAZAR DE L. + GREGORIO MORA AGUILAR + MANUEL MEDINA GONZALEZ + FERNANDO MIRELES LOPEZ + ANGEL W. MATA + JUAN E. RAMIREZ L. + MA. DEL REFUGIO ESQUIVIAS + LUIS FERNANDO REYNOSO C. + CARLOS JAVIER MENDEZ O. + ENRIQUE SANCHEZ DE LA BARQUERA + FERNANDO CEDEÑO ZARATE + RUBEN FIERRO V. + JOSE RAUL SALDAÑA M. + ARTURO RAMIREZ GARZA + JOSE EDUARDO GARCIA F. + ARTURO ARCHUNDIA G. + ALBERTO MORALES MALDONADO + EDGAR RUBIO SOLIS + ANGEL VERDUZCO JAUREGUI + JOSE I. SANCHEZ D. + FRANCISCO TINOCO MONTES + MARIO MARIÑEL ARENA J. + GILBERTO REYNOSO MEZA + AGUSTIN ENRIQUEZ BARRANCO + VLADIMIR ALBITER BERNAL + ARTURO GUTIERREZ CALVILLO + AGUSTIN MIRANDA GARCIA + JOSE DE J. GOMEZ R. + MAURICIO ZUÑIGA + MARIO MADRIGAL HERNANDEZ + GABRIEL SOMON GARCIA + IVAN GUILLERMO ROJAS B. + DAVID DOMINGUEZ GODINES + ROBERTO PEREZ PELAYO + LUIS E. MADRIGAL + CHRISTIAN LOAEZA C. + IGNACIO CARRILLO GONZALEZ + MEGA JEBER RIOS + ADRIAN W. + DAVID CUAUHTEMOC HERNANDEZ + HECTOR MEJIA MANCISIDOR + CARLOS BERNARDO CANTU + FERNANDO SANCHEZ PRADO + ENRIQUE AMEZCUA HERNANDEZ + LUIS ARIAS C. + ABELARDO MEDEL O. + ROBERTO DEL PRADO + CIRILO AVILA + FEDERICO JOSE DE ALBA + CARLOS PIÑEIRO S. + RODOLFO ZEPEDA CASILLAS + DAVI DSOFT + ADOLFO ALMAZAN SANCHEZ + JOSE LUIS ELOY MORALES B. + MARCO A. GORDILLO H. + JOSE A. GARCIA CRUZ + CARLOS GARCIA FLORES + ERIK GEOVANI GARCIA S. + CARLOS SILISEO ACEVES + FRANCISCO JAVIER GONZALEZ E. + CARLOS A. MARINO HERNANDEZ + IGNACIO MOLINA MARQUEZ + SERGIO CAMACHO LEON + ZAYED NICOLAI VALENCIANO + ROBERTO ROSALES MENDOZA + JOSE A. VIDAURRI + MIGUEL A. SANCHEZ R. + RODOLFO RIVAS LARA + JUAN PABLO ROSARIO S. + EDGAR TOLEDO GONZALEZ + LUIS RAMON CORONA V. + JUAN PABLO MEDINA A. + ULISES ORESTES LOPEZ L. + RODRIGO AYALA LOBATO + JOSUE R. HUERTA F. + SERGIO CHRISTIAN LEON + RAFAEL LEZAMA M. + EDUARDO ESPINOZA RUENES + OSCAR ROMERO CAVAZOS + ENRIQUE DANIEL MENDOZA G. + IRVING JOSUE MUJICA + ARMANDO MELESIO BAQUEDANO + ALEJANDRO BARRERA AMBRIZ + GERARDO FIGUEROA P. + GUSTAVO A. FIMBRES + EDUARDO GARCIA LACHICA + JOSUE MENDOZA BARBOSA + RAUL OSWALDO AMAYA + J. LUIS ALBOR GARCIA + JORGE MESSINA + RAFAEL CHOWELL PUENTE + ADRIAN PAVON CESEÑA + JORGE IVAN LEON S. + FERNANDO INFANTE RODRIGUEZ + GUILLERMO OROZCO III + LUIS G. MENDOZA CANSECO + FCO. MEDINA AGUILAR + ALAN CHARNEVITZ + LUIS DANTE GONZALEZ + JOSE A. HERNANDEZ X. + ERNESTO VARGAS GARDUZA + LUIS ALBERTO MOYA GARCIA + JORGE MANUEL SALGADO S. + FRANCISCO ALONSO HERRERA QUIÑONEZ + FERNANDO VELIZ H. + MAYO NIEBLAS + ALEJANDRO ALDANA R. + ADAN CARBALLO PEREZ + FRANCISCO SANCHEZ E. + DANIEL LORENZO V. + ¿DRAGON? + MIGUEL A. CASTRO T. + ABEL RODRIGUEZ VIDAL + JAVIER OLIVAR RUIZ + CHRISTIAN FIERRO GUTIERREZ + BAZALDUA + DANIEL LOZADA GUTIERREZ + JESUS CEREZO + JUAN C. MENDEZ M. + HUMBERTO VAZQUEZ NAVA + JONATHAN IVAN CRUZ + OSCAR HUERTA WOO + ALEJANDRO SANCHEZ P. + ALEJANDRO ENOCH MEZA P. + SERGIO NIETO HERNANDEZ + JOSE LUIS DE LEON P. + DAVID STEINBERG + ALEJANDRO FLORES ESCOBEDO + ARMANDO NAVARRO MARTINEZ + ALEJANDRO IVAN CRUZ M. + PORFIRIO PANTOJA VEGA + JESUS EMANUEL IÑIGUEZ O. + ANA ISABEL MARQUEZ SAHAGUN + URIEL FLORES M. + DANIEL GARCIA RODRIGUEZ + ARUED ALCANTARA BETANCOURT + CARLOS ADRIAN DE LEONA + OSCAR JOSUE RODRIGUEZ A. + IVAN DE LUNA LINARES + JULIAN BARRAGAN DIAZ + RAUL RUBIO BECERRA + ARTURO RAMIREZ MERCADO + NAZARIO LARA HERNANDEZ + MA. TERESA VILLANUEVA + PAULINO CARRILLO RODRIGUEZ + PEDRO ALBERTO SIERRA + RAUL ALVAREZ GUADARRAMA + LUIS ALBERTO MORALES C. + JOSE A. NIEVES A. + OSCAR MENDOZA SEPULVEDA + VICTOR ARZATE RODRIGUEZ + JUAN B. MINERVA S. + CARLOS SANCHEZ PAVON + RAUL TORRES S. + RODRIGO HERNANDEZ RUIZ + ROBERTO RUIZ GOMEZ + HUGO E. MUÑOZ R. + HECTOR MORALES PILDONI + OSCAR IBARRA H. + SERGIO CELESTINO AGUIRRE C. + GERARDO MARTIN LUGO DE LA P. + JORGE SOKI GAKIYA + JUAN PABLO AVILA C. + JUAN ENRIQUE BUSTOS D. + JORGE ONTIGUEROS + ANGEL SORDO SANCHEZ + SALVADOR ESTEVA SOLSONA + ALEJANDRO MARTINEZ RENDON + LAURA VIVIANA PEREZ + IVAN MORENO GONEROS + JAVIER BOGAR SORIANO + JORGE A. GALICIA CARMONA + MANUEL F. LOPEZ + ROBERTO MENDOZA FONZ + RODRIGO LABASTIDA ANDRADE + GUSTAVO SANTOS ARELLANO + RAUL CARDENAS ESCOTO + GUSTAVO VIEYRA ESCOBEDO + FELIPE PERALTA SALGADO + RAUL EMANUEL GONZALEZ V. + RAMON RIVAS ROSALES + CARLOS IGNACIO PEREZ L. + ENRIQUE PEREZ M. + MARCO A. LOPEZ PALMA + ANDRES ALMIRAY + JAIRO PORTILLO ALONSO + HUGO ENRIQUE MUÑOZ R. + JUAN CARLOS PALOMARES M. + RAUL ABRAHAM LARA R. + RAUL A. SUAREZ GIACOMAN + ABRAHAM ROJAS GARCIA + ARMANDO BECERRIL TAPIA + PAULO ANDREWS LOZANO + OMAR QUANKI R. + JUAN A. MENDOZA B. + FELIPE BUTRON GOMEZ + LUIS ORNELAS HERNANDEZ + ROGELIO BALLINAS + JUAN LEONEL SALGADO S. + VICTOR ROSALES + ALEJANDRO MONDRAGON R. A+ JOSE ALONSO LOPEZ PONCE + IVAN JARAMILLO NUÑEZ + JOSE ORTEGA MENDOZA + ALBERTO RIVERA V. + MANUEL CARMONA GONZALEZ + MAURICIO RODRIGUEZ + HECTOR PEREZ PATIÑO + ROGELIO MEDINA GARCIA + PABLO VEGA L. + LUIS A. MORALES PAEZ + MARIO EDUARDO PARRA O. + JUAN DE DIOS RAMIREZ RUIZ + JOSUE CORNEJO GALICIA + GUSTAVO GARCIA GONZALEZ + AGUSTIN VILLALOBOS CARRILLO + LUIS ALBERTO RODRIGUEZ LOPEZ + JUAN DANIEL FIORENTINO M. + CARLOS ALFARO ALONZO + JESUS ALFONSO ESQUIVEL RAMIREZ + SANCHEZ F. + DANIEL MALDONADO SANCHEZ + ANIBAL VILCHIS ROSALES + MARTA ANGELICA VILCHIS ROSALES

+ ISAIAS HERNANDEZ CORONADO + JORGE HUERTA URBAN + JUAN PABLO VAZQUEZ M. + ALEJANDRO VALDEZ PONCE + FABIAN FERNANDEZ VELAZQUEZ + JULIAN GALLARDO + ALVARO RUBEN ZENIL S. + LUIS F. CHAVEZ PEREZ + JUAN M. SANCHEZ ARREDONDO + EDUARDO VAZQUEZ SALAZAR + WALTER GARCIA DIAZ + JESUS JOSE ORTEGA + VICTOR ARZATE + JUAN MORENO + ENRIQUE ORTIZ VARGAS + MA. DEL ROCIO LOPEZ B. + HUMBERTO TREVIÑO AMARO + ALEJANDRO NIETO FERNANDEZ + CARLOS FRANCISCO DELGADO M. + GUILLERMO ESTRADA S. + CARLOS RUBIO BECERRA + MIGUEL RANGEL J. + LUIS F. GARCIA GARCIA + ALBERTO CEDILLO CHAVEZ + AGUSTIN D. CUAUTLE + ANTONIO SIMANCAS CASTILLO + MIGUEL A. MORALES CASTILLO + JESUS ALMAZAN + ISIDORO BETECH + SERGIO MIRAMONTES OLIVARES + ANDRES LEAL CARRILLO + MARCONI CEDILLO DE LA BORBOLLA + LUIS CHRISTIAN ALVAREZ + IVES ROUNDTRE + FRANCISCO J. OROZCO M. + JUAN M. REYNOSO MEZA + RAYMUNDO CASTREJON + GERARDO FERNANDEZ ALEJO + RAUL ROMERO CANO + JUAN M. REYNOSO MEZA + FERNANDO JAVIER M. + RAYMUNDO CASTREJON + GERARDO FERNANDEZ ALEJO + RAUL ROMERO CANO + FERNANDO JAVIER SANTOS + RODRIGO VALLEJO REYES + FRANCISCO LOPEZ BAÑUELOS + VICTOR M. FLORES MONROY + HECTOR VELASCO GUTIERREZ + EMIL VON ROTH + WALTHER URBINA GONZALEZ + JULIO CESAR C. ORTEGA + OLIVER MUÑOZ RUIZ + HUGO BETANZOS MARQUEZ + EL RIÑON + LUIS FELIPE MARTINEZ REYES + DAVID GUERRERO GUERRERA + ALFREDO QUIROZ A. + ALEJANDRO RAMIREZ SILVA + DANIEL MARTINEZ DEL BOSQUE + GUILLERMO RODRIGUEZ BRISEÑO + JESUS A. NUÑEZ SANDEZ + JAIME ALBERTO AGUILAR + EDUARDO MARTINEZ TERRAZAS + FELIPE DE JESUS AGUIRRE SERRANO + JUAN C. VILLERIAS G. + JOSE AMERICO MENDOZA G. + ALEJANDRO PUENTE MEDINA + ENRIQUE SANDOVAL C. + MARCO A. SERNA CAMPOS + MANUEL MEDINA GONZALEZ + MANUEL A. OROZCO + EDUARDO CABALLERO RUIZ + GILBERTO TOSCANO GARCIA + MOISES GOMEZ CERDA + MARCO ZAFRA SANTIN + EMANUEL SANDOVAL GARCIA + EL LOBO PLATEADO + MARIO VEGA DIAZ + EVER MOYA HINOJOS + JULIO CARDENAS V. + MANUEL ALEJANDRO G. + JULIO C. GUERRERO VIDAL + STEVE FIGUEROA SERRANO + JONATHAN HERNANDEZ BULNES + RICARDO JUSTO MENDEZ Y CICERO + MICHEL COCHEBRUS T. + ARTURO Y ANTONIO NIETO CUEVAS + HUGO MUÑOZ RIVERA + VICTOR ROSALES LOPEZ + JUAN P. GOMEZ RICARDEZ + ANGEL BENITEZ MIRANDA + OSCAR PEREZ GONZALEZ + JORGE CUERVO ESCAMILLA + EZEQUIEL MARTINEZ Y SANTOS MARTINEZ + JOSE CARLOS LOPEZ L. + OSCAR RODRIGO ALVAREZ R. + ARMANDO FLORES IBARRA + SALVADOR TORRES M. + ROBERTO I. ROMERO ALONSO + JUAN HERNANDEZ P. + CARLOS ELI DE LA PEÑA M. + ISRAEL MEDINA REYES + CARLOS ROMAN RIVERA + DANIEL ESPINOZA + MANUEL MORALES LUIS + ANTONIO GONZALEZ BERROETA + BARTOLO MIRELES TEJEDA + ROBERTO C. VEGA AGUIRRE + NIMBROW DEL J. SOLIS + ROBERTO E. GALVAN M. + CARLOS E. RAMIREZ LOPEZ + JUAN ALFONSO CARRILLO M. + EMILIO VAUGIER SANDOVAL + JOSE LUIS VAUGIER S. + ALVARO HERRERA LOPEZ + HECTOR A. LUNA MARTINEZ + JUAN P. FLORES P. + JOEL COSSIO MONDRAGON + ENRIQUE MALDONADO CANILLA + JUAN ROMAN MARTINEZ R. + JOEL ADRIAN MARTINEZ R. + JOSE CARLOS MARTINEZ R. + MIGUEL A. ZUÑIGA A. + RAYMUNDO EMMANUEL LARA GOVEA + ROBERTO CANTORAL TORRESCANO + LORENA LOPEZ RIVERA + CARLOS ROMERO ESPINOZA + JORGE ALEXI LOZOYA R. + JORGE FABRIZZIO RAMIREZ M. + DANIEL RAMOS H. + ROLANDO I. ARRONIZ CHAVEZ + SAMUEL ALEJANDRO URIBE V. + LUIS ARNULFO RODRIGUEZ + MANUEL DE JESUS HERNANDEZ R. + CLAUDIO EUMIR SEPULVEDA + ROBERTO MARTINEZ + JAVIER SANTAMARIA C. + MIGUEL ANGEL TORRES TELLO + ALBERTO ZAMORA GUTIERREZ + IVAN NOE ILLESCAS P. + BENITO N. SANDOVAL F. + JORGE LUIS HERNANDEZ R. + ROBERTO YAMANAKA PRATS + ANTONIO YAMANACA PRATS + ARMANDO VALENZUELA + JUAN CARLOS HERRERO L. + JUAN CARLOS CALDERON H. + JUAN ANGEL CUEVAS B. + DAVID E. ZEPEDA F. + CESAR BARRERA ROJAS + ALFONSO R. GARCIA D. + JOSE DE JESUS BARRAGAN R. + THELMA P. LOPEZ LOPEZ + GUILLERMO SANCHEZ H. + ANGEL SORDO SANCHEZ + AARON HEVIA MIRANDA + OMAR LUCIO HERNANDEZ + JORGE ANTONIO GARCIA L. + LUIS ALBERTO MOYA G. + RAMIRO GOMEZ P. + ARMANDO MONROY MURILLO + ROBERTO DE LA PEÑA FLORES + FIDEL VELAZQUEZ + LUIS ALBERTO MOYA M. + CHRISTIAN DOMINGUEZ PEREZ + ROBERTO MARTINEZ LOPEZ + ANDREI VASSALLO FEDOTKIN + HEBERTO GARCIA SEDANO + LEONARDO MARTINEZ PEÑA + JORGE MARCOS GARZA FERNANDEZ + JOSE A. PACHECO MAULEON + FERNANDO ILIZALITURRI VARGAS + DENNY N. LOPEZ EVAN + JOSE A. GONZALEZ FLORES + LAZARO SOUZA DOMINGUEZ + ENRIQUE MORALES PICAZO + JORGE A. GARCIA LOPEZ + GERARDO PARRA RODRIGUEZ + HOLGUER LIRA + JULIO EDUARDO FLORES A. + CARLOS E. BUENDIA O. + MARIO DE LA VEGA P. + JOSUE VELAZQUEZ S. + FERNANDO OCEGUEDA LUNA + RAFAEL RAMOS ALARCON M. + WADIH SAAD M. + EDUARDO KEN ENRIQUEZ M. + ENRIQUE Y ARTURO PEREZ MALAGON + MARCO A. ESTRADA CASTAÑON + AGUSTIN FERRER CH. + ALEJANDRO VALDEZ GARZA + JOSE M. CERVANTES + PARIS MUGICA HERRERA + ENRIQUE ORTIZ VARGAS + PABLO QUINTANA + GERARDO MARTINEZ GOMEZ + ALEJANDRO MITRE DIAZ L. + ALEJANDRO ESPINOZA ZAMBRANO + ROBERTO E. MENDEZ G. + ROBERTO MARTINEZ MALAGON + CARLOS J. MORALES A. + MIGUEL A. CAUDILLO VILLA + ALEJANDRO ALBOR MURILLO + ALEJANDRO GONZALEZ OROZCO + CARLOS OLIVAS SALCEDO + OSCAR E. ROMERO CAVAZOS + NOE ROSALES CALDERON + RAFAEL LLANES SERRANO + ROBERTO E. GAUCIN MORENO + JESUS YEPEZ ESTRADA + ALEJANDRO CARRILLO GONZALEZ + RICARDO GONZALEZ COLIN + ALFONSO JOSE AVILA MARTIN + HECTOR IVAN Z. H. + OSCAR A. PEREZ G. + JESUS E. POMPA H. ALEJANDRO ROJO G. + OMAR BIGUDI V. + EDGAR CARRILLO MENDOZA + FELISA BRAVO BRINCAIRE + ERICK J. ZAPATA S. + RICARDO A. ZAPATA S. + OSCAR E. VELAZQUEZ M. + J. JOSE BARAJAS ARAIZA + CARLOS NAVARRO SALAZAR + IVAN EDUARDO MORENO R. + DANIEL ABRAHAM MORENO R. + RODOLFO Y HUGO VAZQUEZ REYES+ JOSE PEREZ GARCIA + ARQUEOPLER JOE + JORGE MEJIA R. JOSE LUIS BUSTAMANTE A. + CESAR A. MELENDEZ + EDUARDO G. RUIZ GONZALEZ + LUIS MANUEL R. + IVAN HERNANDEZ G. + JENNSEN DIAZ COSSIO + LUIS FCO. ZUÑIGA RUIZ.

+ COLABORACION ESPECIAL +

ERNESTO ESCUTIA + M. ANTONIETA RAMIREZ + PABLO MONCAYO + ANA LILIA VELAZQUEZ+ JUAN ANTONIO RODRIGUEZ G. + ALBERTO HERNANDEZ SERVIN + FRANCISCO JAVIER CHAVEZ CONEJO + EDWIN IBARRA + ROBERTO RIVELINO CARDONA + PATRICIA THOMAS + ERIKA LOPEZ R. + JUAN CARLOS GONZALEZ P. + LUIS ORNELAS HERNANDEZ + ALBERTO ACEVEDO + FABIAN DE JESUS M. GAXIOLA + JOSE MIGUEL PEÑUÑURI GARCIA + FCO. JAVIER CERVANTES CHAVEZ + [illegible] J. ROSILES + ROBERTO ESPINOZA LEAL.

Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley



LA REVISTA CON TODO LO INCREIBLE QUE SUCEDE EN EL MUNDO



¡AUNQUE UD. NO LO CREA!

* HECHOS INSOLITOS
* LO MARAVILLOSO
* JUEGOS DE DESTREZA MENTAL
* SORPRENDENTES ANECDOTAS DE LA HISTORIA
* FENOMENOS OVNI
* FANTASTICOS INVENTOS
* EL MUNDO DEL ESPECTACULO
* ASOMBROSAS MARCAS DEPORTIVAS
* ASTROLOGIA...

¡Y MUCHO MAS!







DE VENTA CADA MES EN PUESTOS DE PERIODICOS Y TIENDAS DE AUTOSERVICIO.

CAPCOM
USA

Disney's
THE LITTLE MERMAID

Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.



Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.



Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.



Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.

CAPCOM
USA

Licenciatario de Nintendo® para jugarse en

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM